31 REVISIONES COMPLETAS - EMULADORES ONLINE - INSTALANDO WIN XP



XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AÑO 5 • NUMERO 52

ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $b 31 • CHILE $ 2.990
MEXICO $48 • PARAGUAY G 23.800 • PERU Ns 17
URUGUAY $ 75 • VENEZUELA Bs 4.100

SOLDIER OF FORTUNE II

La continuación que te va a volar la cabeza... los brazos, las piernas ¡y todo lo que te puedas imaginar!

LO QUE VIENE

COMMAND & CONQUER: GENERALS
ICEWIND DALE II
EARTH & BEYOND ONLINE
OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

REVISIONES

FIFA 2002 WORLD CUP
JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
FREEDOM FORCE
DUNGEON SIEGE
BLOOD OMEN 2
STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE





ENTREVISTA: ARGENTUM ONLINE - TRUCOS - LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO

¿PENSASTE QUE NOS IBAMOS A OLVIDAR DE NUESTRO PROPIO ANIVERSARIO?

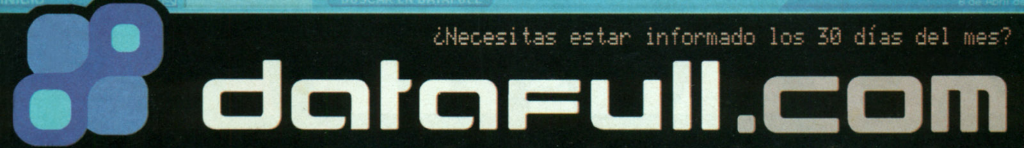


3 AÑOS JUNTO A LO MEJOR DEL ANIME

¡Y CON UN CD ROM DE FIESTA!

VIDEOS EXCLUSIVOS:

CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002
X- LA NUEVA SERIE DE TV DE LAS CHICAS CLAMP
¡EL SENSEI PODER CANTA EN UN IMPRESIONANTE VIDEO CLIP!
LAS MEJORES ILUSTRACIONES, FONDOS DE PANTALLA Y APLICACIONES PARA TU COMPUTADORA...
Y MUCHO, MUCHO MAS!



¿Necesitas estar informado los 30 días del mes?
datafull.com

XTREME PC
AÑO 5 • NUMERO 52

EDITORIAL

EL DIA MAS LARGO... SE VOLVIO INTERMINABLE

Cuando por fin pudimos editar el numero 51 de Xtreme PC, pensamos que lo peor había pasado. Nada más lejos de la realidad. Empresas nacionales, completamente enceguecidas por especular a más no poder, como las papeleras, decidieron dolarizar el papel nacional ¿? Sí. Nosotros tampoco lo entendemos. Pero es así. En una falta total de lógica y acuerdo, reina el caos - que por desgracia lo sigue haciendo, sobre todo repercutiendo en los que menos tienen, como siempre - y las reglas del juego cambian todos los días, poniendo a prueba la poquitisima paciencia que nos queda a los Argentinos que tratamos de ganarnos la vida de manera digna. Reglas de un juego, en el que como siempre, los que ganan son los de arriba.

No sabemos como explicarles el no poder estar ahí cuando nos buscaban, cuando nos necesitaban, por culpa de este maldito gobierno de malandras.

No tenemos palabras para explicarles la impotencia de recibir cientos de e-mails semanales con la misma pregunta... ¿Cuando sale Xtreme PC? repetida al infinito en miles de cartas y llamadas a la distribuidora y a la Editorial. Les pedimos disculpas pero queremos que sepan que hicimos lo imposible hasta llegar acá y que aun hoy con este número, como todo los que invierten en el país, nos la estamos jugando. Con papel al valor del volátil dólar y con un aumento del CD en un ridículo 150%, obviamente fue imposible incluir en este numero a nuestro circular amigo sin tener que elevar el precio de tapa a por lo menos, el doble. Sabiendo de la situación de muchos, decidimos retirarlo por el momento y no agujerearles el bolsillo.

Aunque odiamos tomar esta decisión, los únicos que se llevarían los frutos serian los distribuidores y los que hacen los compactos. Y los que perdemos, como siempre, vamos a ser nosotros y ustedes, nuestros fieles lectores. Esperamos que entiendan la situación - que ya sabemos que es inentendible y que los debe tener cansados - mientras se calma un poco todo. Pero preferimos salir así y estar junto a ustedes, que quedarnos mirando el techo.

Sin lugar a dudas y aunque toda esta pálida del principio de la editorial es inevitable, irónicamente la PC esta viviendo un momento maravilloso. No solo Internet esta a pleno, con decenas de juegos que son un placer de jugar online, sino que es tal la cantidad de juegos que salieron durante Abril con calidad de clásicos que otor-gamos diez medallas en un mismo mes a ¡10 juegos!

Heroes of Might & Magic IV, el esperado Jedi Knight II: Jedi Outcast, el fantástico Freedom Force y una nueva versión del FIFA en su edición Copa del Mundo, son tan solo unos pocos de los más de 30 reviews que incluimos en este numero para que intenten pasar este difícil otoño de la mejor manera.

También y como siempre, las secciones clásicas como El Lado Bizarro, esta vez con una visita que vuelve 20 años más tarde para seguir atormentando al Oso y una nota espectacular y en exclusiva de Soldier of Fortune II, uno de los juegos más esperados por todos nosotros y por ustedes que pudimos jugar en su versión final. En este numero también tenemos la resolución - tarde, pero segura - de los ganadores a los mejores juegos del 2001, por lo que la lista de juegos que pueden hacer para jugar durante estos meses es prácticamente infinita. Les mandamos un fuertísimo abrazo, esperamos que puedan pasar esta situación endemoniada y nos vemos, gobierno mediante, dentro de treinta días como lo vinimos haciendo en un momento durante 50 meses sin interrupción. ¡Nos vemos!

Maximiliano Peñalver





PREVIEWS

ESPECIALES

SECCIONES

COLUMNAS

XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

MAYO 2002

STAFF

DIRECTOR
Osvaldo Cellucci

EDITOR EN JEFE
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Daniel Herbón

DESDE LA ROSADA
Sebastian Riveros, Leonardo Vargas, Patricio Land, Martín "Matuu" Erro, Alejandro Nigro, Marcelo Peñalver, Diego Bournot, Manuel Silva

CORRECCION
Sebastian Riveros

PRODUCCION PUBLICITARIA
Antonio Giménez e-mail: antoniogl@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Por e-mail a: ventasxpc@ciudad.com.ar o al 54-11-4952-0285.

NOS SIGUEN EN LA LUCHA
Santiago Peñalver, Raquel Barroso, Gabriela Urbides, Cesar Herbón, Sandra Cellucci, Mariano Peñalver, Pablo Cellucci, María Teresa Gardes

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA: HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR: Austral S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

XTREME PC ®, es publicada en Argentina por Editorial Powerplay.
Tucuman 2242 9 Piso Dto. "D", Capital Federal. Tel.: 54-11-4954-0285
Buenos Aires, República Argentina. e-mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

Impresa en Argentina. Mayo de 2002.

CORREO

NUESTROS LECTORES NOS DAN CON UN CAÑO... AHORA MAS QUE NUNCA

¡Hemos vuelto! Después del tiempo que estuvimos distanciados, que bueno es poder decirles ¡Hola! Nuevamente a todos ustedes, nuestros incondicionales lectores que no entienden nada de lo que esta pasando. ¿O sí?
No vamos a hablar de la situación porque la verdad es que aunque es la peor que nos toco vivir a muchos de nosotros y a ustedes, tenemos que dedicarnos a lo nuestro, que es hablar de juegos. O, como en el caso de esta sección, contestar sus cuestiones y leer sus historias.
No se imaginan la cantidad de cartas, e-mails y mensajes en el contestador que se apilaron todos estos meses en los que estuvimos ausentes de los kioscos gracias a que dolarizaron hasta el papel nacional.
Obviamente que este mes este querido correo esta repleto de la misma pregunta ¿Dónde está XtremePC? Asi que puede que sea algo repetitivo. Pero es que de los alrededor de 15.000 e-mail que recibimos de febrero a la fecha no encontramos uno que no hiciera la pregunta del millón...
Pero bueno, acá estamos de vuelta y esta vez no nos para nadie... o eso creemos.

La misteriosa clave VALV

Hola, Hace poco un amigo me prestó el Counter-Strike para jugar a la maravillosa experiencia que este juego ofrece. Como recién empezaba, no jugaba en Internet, sino en LAN contra Bots.

¿Te armaste una LAN para jugar con Bots? 8)

Pero una día, después de salir del Pelle, fuimos con unos amigos a jugar en red. La experiencia es totalmente diferente a la de jugar contra Bots, que al menor ruidito ya saben donde está tu cabeza y te matan estilo Matrix. Ahora quiero jugar por Internet desde mi casa pero por esas cosas de la vida cuando creo o intento unirme a un server me da un error; algo así como: La clave del CD no sirve para el sistema VALV.
1) No sé que es el sistema VALV.

Es el sistema por el cual Valve aunque no se llame así exactamente, certifica mediante WON que tu numero de serie y por ende, el Half-Life tuyo sea original y la clave que intentas usar, única.

2) ¿Cómo puedo hacer que mi clave funk? Yo nada más la tuve que poner la primera vez que los jugué, hasta una vez lo desinstale, al reinstalarlo y jugarlo de nuevo no me pidió la clave. Pero ¡¿Cómo hago para que funcione?! Si alguien es lo suficiente solidario y este mail sale en la revista publicado respóndanme a:
eliocampitelli@hotmail.com

La solución es tan sencilla como ir a comprarte el Half-Life original. El Counter-Strike es gratis si lo bajas de Internet aunque también existe una versión en caja. Con el código de acceso original no solo podes jugar tranquilo en todos los servidores de Counter, sino que también en los de Day of Defeat y en todas las modificaciones que utilicen como base el HL Online.

Elio Campitelli
Bye eLiO

PD: También quisiera saber donde bajar waypoints para los Bots.

El lugar ideal para todo lo que necesites de Half-Life, CS, etc. lo podes encontrar en planethalflife.com o en datafull.com

Caliente con la tecnología

Mis queridos amigos de XtremePC, los saluda un ferviente admirador que los sigue desde que los pedos se tiraban con gomera, sus consejos son excelentes y es por ese motivo que hoy recurro a por vuestra sabiduría, pero antes les pediré que no nos dejen, sigan editando la preciada revista, no se dejen abatir por esta economía del submundo, escriban aunque sea en papel de diario pero pónganle una manito de barniz para que no nos manchemos los dedos, manden las demos en discos de vinilo si es necesario pero continúen con su labor.

Como ya te habrás dado cuenta la revista vino en el papel de siempre. Por lo menos esta vez. Como todos se imaginan no se puede predecir que va a pasar de un día para el otro, menos sabemos que va a pasar el mes que viene. El CD como también habrás visto tuvo que suspenderse de momento ya que el aumento fue tan bestial que es un despropósito hacerles pagar tanto dinero por solo CD -que aunque sabemos que a todos les gusta- muchos no lo van a poder pagar. Encima que a duras penas mantuvimos el precio de la revista con el aumento en papel, tinta, etc. Estaría bueno que cada uno emita su opinión al respecto, (manden e-mails a xtremepc@ciudad.com.ar con su posición) y aunque no lo puedas creer, el papel obra que seria la opción si no se consigue más este, que es importado, ¡No se le puede poner barniz!

Bueno me urge preguntarles algo relativo, a mi juicio, sobre uno de los juegos mejor elaborados de la historia, el juego en cuestión es Unreal. Se me ocurrió instalarlo para revivir gratos momentos, incauto de mi al pensar que iba a tener la misma calidad grafica que cuando lo jugué por primera vez. Cuando para eso tuve que comprarme una Diamond 3DFX Vodoo1 y cuando lo hice se me desgarro el traste (todavía me duele) en ese momento, cuando lo jugué me agarro tortícolis al ver semejantes ambientes al aire libre y con semejante calidad sobrenatural y por supuesto me quede sin huellas digitales de tanto apretar el mouse, paso el tiempo y hoy tengo un Asus V7700 con el chip Geforce 2 GTS con memoria DDR y lentes de visión estereoscópica (todo un chiche) pero se me desgarro la otra mitad del traste que tenia sana, el hecho es que el juego lo veo todo pixelado con algunos serruchos, el humo parece cubitos flotando, en fin, una cagada ¿Existe algún patch para solucionar semejantes defectos?

El problema en cuestión no es el Unreal en si, sino su engine que lo usan, como sabrás, muchos otros juegos más. Sin ir más lejos, Deus Ex, utiliza este engine en forma modificada. Por desgracia la única "solución" que encontramos nosotros en ese caso fue conectar una Voodoo 2 que teníamos por ahí y lo pudimos jugar lo más bien. Pero no hubo patch que nos soluciones el problema. Es como todo. Uno se tiene que acostumbrar que en PC a veces es más fácil jugar a

las novedades que a las reliquias que con el tiempo, se vuelven incompatibles con el nuevo Hardware. Triste, pero real.

En conclusión hoy juego al Wolfenstein con esta placa y es una delicia, parece una película, sin embargo tuve que cambiar la maquina por lo menos dos veces para semejante alegror y me recuerda mucho a la calidad grafica de Unreal cuando apenas salió.

Para muchos de nosotros en el aspecto gráfico Unreal sigue siendo de los mejores...

Aunque fue varios años atrás y me siento un poco estafado, por que los juegos los hacen para las tarjetas del momento y la diferencia de calidad de los juegos en cuestión no esta separada por un abismo, es más son muy parecidos si nos fijamos en los detalles de unos y de otros, parece una tontería pero no cambio tanto la calidad pero si tuvimos que cambiar varias veces las maquinas para estar actualizados.

Y si, es como que nos adelantamos en la segunda respuesta, pero es verdad, no es tanto lo que se evolucionó como lo que tuvimos que gastar. ¡Bastardos!

Bien se me fue la mano y esta carta es muy extensa así que la corto aquí nomás y les dejo saludos para todo el equipo y ¡Fuerza!

Ing. Forestal Pablo Picchio

PD: Me olvidaba soy Rodolfo de Turdera si no saben dónde queda eso pregúntenle a algún baqueano.

... ¿?

Otra de Picchio e-mail S.A.

Les escribo para contarles lo que me pasa, como a muchos otros.
En los primeros días de Enero fui a buscar la revista al kiosco que voy siempre. Me dijo el diariero que no había salido. Dije: Bueno, no es la primera vez que pasa, saldrá en un par de días. Voy a los pocos días, y nada. Así fui yendo todas las semanas a buscar mi tesoro (la única revista que merece que gaste los pocos mango que tengo, ya que estoy sin laburo hace un año), pero nada.
Eso me llevo a llamar a la Editorial, donde me dijeron que tenían problemas con el papel, nada más.
Hasta que a mediados de Febrero, pasando por otro kiosco, la vi, no lo podía creer, obviamente, la compre, no sea cosa que estuviera soñando...
Leí la nota Editorial y me di cuenta que fue lo que pasó.
A principios de marzo empece nuevamente mi procesión al kiosco. Pero pasaron las semanas, y otra vez nada.
Espero sinceramente que vuelvan a salir. Se que los insumos aumentaron cualquier cosa. Pero no sean giles. A nosotros no nos importa el papel. Ni el CD. Lo que nos importa es la garra que ponen en darnos la mejor información posible. Nosotros somos Gamers, no nos importa si es el mejor papel o el peor. Así que, no sé, háganla con papel de diario, saquen el CD. Pero no se dejen caer. Ya vendrán tiempos mejores.
Un fuerte abrazo para todos, de un pendejo de 32 años que por fin habia encontrado "SU REVISTA"

No te preocupes que no la perdiste. Lamentamos muchísimo que no haya forma de avisarles cuando suceden cosas de este tipo, pero la verdad es que el país nos llevo de un lado para el otro hasta que finalmente pudimos volver a sacar la revista. Obviamente tuvimos que quitar el CD, aunque pudimos mantener el papel y el precio, cosa que como viene la mano, fue una proeza. Es así, esperamos que todo esto se calme de una buena vez y podamos seguir saliendo con la regularidad que nos caracterizaba y que ustedes no tengan que ir y preguntarle al canillita una vez por semana, ¿Salio la Xtreme?

Atte.
Ing. Forestal Pablo Picchio

PD: Mi elección para los Premios Xtreme la mando tarde, pero el mejor juego es el Civilization III.

Muy buena elección. Aunque como verás, no gano en ninguna categoría, y es que el año pasado salieron juegos muy buenos y ni siquiera Sid Meier pudo contra todo lo que se vino...

Se viene otro cacerolazo

Hola gente de XtremePC:
¿Que ocurre que la revista no sale? Si ya me imagino, todo mal con este enquilombado país. Esta malaria que nos toca a todos. Lo que menos me esperaba es que los halla tocado a ustedes también.

Este desastre no fue selectivo. Nos toco a todos, salvo a los vivos de siempre...

No se si es por el costo de la impresión o que. Aunque sea impriman la revista en papel de diario, papel higiénico, a mi no me importa yo la compraría y leería igual y de seguro los millones de fans de su / nuestra revista favorita también. Y no les estoy hablando en joda ¡eh! Hasta sí sacaran la revista grabada en CD con paginas de Adobe, hipertexto, etc. No me importa. Pero por favor no nos digan que van a dejar de editarla. Que voy a hacer sin mi revista. No sé que más decirles. Esto me apena, ¿Cuándo vamos a tener una buena noticia los Argentinos?
Por lo menos parece que nos avivamos tarde pero seguro. Esa fama de vivos que nos hacen parece que estuvo dormida mucho tiempo con esa mentira de que éramos del primer mundo.
¡JJJJJAAAAAAAAAAAA! Tan boludos somos la P.M.Q.L.P. Ahora nos van a tener que escuchar esos HdP.
Bue, mejor no sigo. Porque sino...
Yo lo único que quiero es mi revista preferida. Y si hay que organizar un cacerolazo para que la revista siga adelante, ¡LLAMENME!
Un saludo para toda la gente de XtremePC, no me bajen los brazos muchachos.

Bueno, te aseguramos que si en alguna oportunidad bajamos los brazos es cuando ya no nos dan más de darle tan duro al teclado escribiendo las notas o de darle al mouse sacandole el máximo jugo a cada juego que cae en la redacción para ser analizado, asi que por eso no te preocupes.

Tengo miedo

Queridos amigos:
Se los digo así, por que así es como los siento, desde el numero 4 donde vi a Lara en la tapa, la compre porque supe automáticamente que esa era "LA REVISTA" que estaba esperando desde hacia tanto tiempo, la que habla mi mismo idioma, la que siente lo mismo que yo con respecto a los juegos de PC, la que esta conformada por mis amigos, es cierto nos vemos una vez al mes pero como nos divertimos mientras estabamos juntos, con todas sus secciones, les aclaro que fui a la Editorial a buscar hace mucho tiempo los tres primeros ejemplares, y vi el lugar en el cual me gustaría trabajar y de lo que me gustaría trabajar porque si hay algo que me apasiona son los juegos, es que soy un pendejo de 42 que arranco con la legendaria Commodore 128, así que hace algún tiempito que estoy en esto.

Si, acá las edades son variadas pero TODOS tuvimos algunas vez una Commodore y/o una Spectrum... que nostalgia, cuantos recuerdos, que buenas épocas...

El titulo "Tengo miedo" es por que estamos

a 22/01/02 y todavía no nos encontramos, me da pavor, pensar que por la crisis en la que nos han arrojado nuestros políticos, no nos volvamos a ver.

Bueno ya habrás visto el numero 51 que salió a mediados de Febrero, pero desde ahí hasta ahora fue todo un gran vacío, gracias, como vos decís a nuestros amados políticos, que nos impidieron la salida una y otra vez con sus desconcertantes "medidas".

Son cuatro años los que hemos estado juntos. ¡Cuatro Años! En los que me han aconsejado sobre que juego comprar, las soluciones y trucos para avanzar en algunos de los atolladeros que me he metido, que hardware necesitaba, las aventuras de Los Irrompibles, toda sus secciones.
Tengo miedo, que no los vuelva a ver, porque entiendo que la calidad con que se presenta la revista tenía un costo en la convertibilidad, y otro en este momento, es por eso que tengo miedo, de quedarme sin mis amigos de MI revista, la que yo haría si tuviera la valentía de ustedes para reunirse y hacer algo.

Te podría asegurar que hoy por hoy lo que hay que tener para hacer esto es demencia absoluta, pero todo sea por seguir en lo que nos gusta, con ustedes como compañía.

Nosotros pensábamos cuando leíamos las revistas de los gallegos, casi un año después de que salían los juegos, y pensábamos en que idioma de mierda escriben, donde no nos transmitían esa pasión tan nuestra como la del fútbol. Es por eso que ruego que sigan, si tengo que sacrificar algo lo voy a hacer para seguir teniendo MI Revista todos los meses, no sé, cortar el cable, o Internet, total ustedes en el CD siempre ponen lo que nosotros necesitamos, espero que esto solo sea una demora nada más. Si no será repetir la historia de perder más amigos, algunos se me fueron al extranjero y los extraño, a ustedes los voy a tener acá y no los voy a poder ver aunque sea una vez al mes.
Me despido con un fuerte abrazo y un beso para todos mis amigos de XtremePC.

Tu e-mail nos llego hace mucho pero lo pusimos porque además de transmitir más o menos las ideas de todos los que escribieron apunta a un tema que nos jode a todos, los amigos que se van porque este país les mancilla el progreso. Nosotros estamos acá, pero ¿A qué costo? La gente que se va (y para muchos no significa que se vayan a hacer algo digno sino que van a ver que onda y muchas veces vuelven peor que como se fueron) y que uno pierde, es todo muy triste. Realmente no es agradable tener un correo así cuando uno tendría que estar festejando el regreso, pero la situación es imposible de evadir, ni lo queremos hacer.

Julio E. Calvo
D.N.I. 13.492.830 (esto es para que vean que sí tengo 42 años)
julshadow@ciudad.com.ar

P.D.: Si pueden contéstenme. Los espero en el kiosco de revistas. Fuerza no me aflojen. Me olvidaba decirles que tengo dos hermosos hijos tan locos como yo por la PC, como por la revista, siempre estamos peleándonos a ver a quien le toca usarla o leerla.

Algo parecido nos pasa a nosotros en la redacción cuando hacemos la repartija de juegos para analizar y preparar las notas, asi que te entendemos a la perfección Julio; ¡Y en vez de pelearse compren una Xtreme para cada uno y listo! ;)

Oh, mi amor, desaparece el mundo...

Hola mi nombre es Gregorio y no es la primera vez que les mando una carta. En una de ellas lloraba porque creía que la única revista de juegos para PC se había ido. Estuve semanas preguntando a todos los puestos de diarios de la ciudad hasta que uno me dijo: pibe, la revista no sale más. ¿Qué? No jodas, está bien que el país anda para la m... pero esa revista no puede desaparecer, ahora con qué me distraigo, con qué me divierto, de qué me río. La p... m... maldito gobierno. ¿Dónde está la cacerola vieja? Ahora hablando seriamente, la verdad que me deprimió un poco.Yo sabía que las papeleras tenian cierto problema con los precios, puesto que tengo una librería y todo lo referente a papel etc, etc, había aumentado muchísimo. Pero de ahí a que ustedes se vieran afectados no me lo esperaba. Esta crisis de m... no perdona a nadie. Yo les decía que por mi sacaran la revista en papel de diario que igual la compraba (medio en joda medio en serio).
Bueno, así hasta que me resigné. Pero igual cuando pasaba por algún kiosko miraba de reojo, disimulada y rápidamente en la sección de informática, hasta que un día.... mmm, ¿y eso?, una Xtreme, no debe ser un número atrasado, a ver... ¡Esa portada no la habia visto antes! numero... a ver... "¡51!" ssssshhhhaaaaaaaaffffffttttttt! (sonido de la revista a 125 Km por hora) ¡ME LA LLEVO! 7 con 90 ¿NO? Si, si, eeestee, (Kioskero asustado). En ese momento iba por Av. Córdoba (terminaba de hacer una diligencia por el centro) así que corri a tomar el colectivo devuelta para mi cucha. Que alegría, que alivio, como te extrañaba revista, sabía que eras de fierro, miles de seguidores no pueden estar equivocados. (Menos los nazis, esos si que estaban mal de la cabeza, por suerte tenemos al Wolfenstein para patearles el trasero).
No saben como me bajoneó realmente el pensar que ya no salía, pero que bueno cuando la encontré otra vez. Ahora la leo despacito y no la devoro como antes (por las dudas). ¿Saben que? Esa platita (que no me sobra) la iba a gastar en estupideces varias como cigarrillos, gaseosa, un pancho, internet, menos mal que la vi antes de eso porque si no se la saqueaba al kioskero (obvio que no, bueno eso creo, jeje). Que mal chiste.
Ok, ok, yo nada más les queria agradecer, me imagino el esfuerzo y el sufrimiento que debieron pasar para no defraudarnos a nosotros sus fieles lectores. Que por cierto en mi familia somos como cuatro que la leemos. Asi que de parte de todos GRACIAS Y SIGAN ADELANTE. Los argentinos tenemos que salir adelante, debemos salir adelante y podemos salir adelante.

Somos más o menos conscientes de lo valiosa que es nuestra revista en sus vidas, pero nunca dejamos de sorprendernos al respecto. Sin embargo, se desprende de la mayoría de las cartas que muchos de ustedes imaginan que somos una mega corporación imbatible y con cuentas millonarias en Suiza, inmune a los avatares de nuestro país. Muchachos, nada más lejos de la realidad, y aunque sea duro admitirlo si no nos ponemos todos las pilas para cambiar las cosas no solo las revistas desaparecerán delante de nuestros ojitos, sino que también se irán los panchitos, los cigarros, las gaseosas y ni hablar de Internet. Y si no enfrentamos la realidad y luchamos por cambiar el rumbo de este país (ya que los que supuestamente deben hacerlo no solo no saben sino que tampoco quieren) va a llegar el día en que hasta el papel higiénico será un lujo para algunos pocos, entre los que seguramente no estaremos incluidos...

Desde la patagonia

Esta es la primera vez que les escribo, aunque sigo la revista desde hace tiempo. En el mes de Enero la revista no llegó acá a la patagonia, y no supe si era por todo el bolonqui o si habían corrido la suerte de los amigos de la PC Juegos. Bueno, espero sigan estando ahi... aunque no los pueda leer soy incondicional a muerte...
Les cuento que aca en la ciudad de San Carlos de Bariloche, tenemos un pequeño clan, humildemente hablando y nos gustaria contactarnos con otra gente que quiera tener contactos ya sea para jugar o simple-

mente para compartir nuestras afinidades, incluso, por que no, organizar un encuentro con algún clan de alguna parte de el país... Acá les va la URL de nuestra pagina es: www.matrixclanb.8k.com la página esta hecha por nosotros y es algo escueta porque se va completando a diario, sepan disculpar los choreos de imágenes y demás, estamos aprendiendo a hacer los botones, sacando fotos en los juegos, etc, etc, etc.
Bueno, este mail tiene como propósito que nos conozcamos y que si publican esta carta la comunidad de jugadores sepa que existimos y podamos compartir partidas, experiencias y todo. Igual si no la publican gracias por la onda y por hacer semejante esfuerzo para darnos todos los meses la mejor revista de juegos jamás hecha, que habla nuestro idioma más allá del castellano, todos los integrantes del clan se lo agradecemos. Pregunta: ¿Siguen existiendo? Gracias y chau.

Acabamos de visitar su página y nos parece que aunque les falta pulirla un poco van por el buen camino por eso invitamos a los demás lectores a que se den una vuelta por este patagónico site. ¡A ver cuando nos invitan a Bariloche!

Contra el Strike

Hola me llamo Matías tengo 16, y quiero decirles que en ese período en que no pudieron sacar a la venta su publicación sentía que me faltaba algo, tenía algo así como abstinencia

No sabemos que significa esa palabra... ;)

pero por suerte salieron adelante. Es una lástima que sea tan complicado trabajar porque unos vendepatrias rifaron el país y por tal motivo los talentos argentinos deben buscar éxito en el exterior. En fin, el título del mail se debe a que todavía no comprendo como mucha gente va a jugar en red más de 5 horas a Counter-Strike, no lo entiendo porque me parece que cualquiera puede agarrar un arma y disparar, además es muy simple y se acaba rápido la misión.

Sobre todo si te matan al toque...

Es verdad que es adictivo pero tampoco para estupidizarse. Se que todas las cualidades anteriormente dichas son las claves del juego y por eso tiene éxito, pero no me va. No estoy diciendo que odio a CS, me gusta, pero no lo juego durante 5 horas cuando voy a locales de redes.
Para eso prefiero jugar Age of Empires: The Conquerors donde hay que planear una estrategia, elegir bien la civilización, pensar en las contraunidades, etc. para aplastar al rival. Se que con esto me voy a ganar unos cuantos enemigos, pero es mi opinión y tengo derecho, esto es una democracia ¿no? Bueno eso es todo, un saludo para los que hacen con esfuerzo esta excelente revista. Mi e-mail es: matiasking@aol.com

Resulta obvio que cada uno juega a lo que le gusta, y muchos pensarán que darle al Conquerors en red es más aburrido que perderse en la biblioteca del Congreso; en vez de preocuparse tanto por lo que hacen los otros, es mejor hacer lo que a uno le viene en ganas, por eso nosotros cuando vamos al locutorio de Chow Lu de a pesito la hora le damos duro al Half Life y te aseguro que nos divertimos de lo lindo. Ah y nos traemos las bolitas de los Mouses.

Que viene el Cuco

Hooola XtremePC... estoy enojado con ustedes... ya les mande como... a ver... 4 mails... no publicaron ni uno... y eso que en los últimos 3, eran preguntas y dije "no hace falta que publiquen mi asquerosa carta" o cosas por el estilo... solo quería que me respondieran, aunque me sentiría honrado de que un mail mio sea publicado en la mejor revista que leí en toda mi vida (probe PCGAMER, 2 o 3 más de EE.UU que ni me acuerdo los nombres, GameLive de España, a si, Gamespot, USERS, pero ninguna superaba ese "toque de alegria" que tienen ustedes...). Me parece que fue por la simple causa de que yo tenia una Computadora "cafetera" Pentium 166... esto, en realidad tendria que ir en el post data... pero engancha con lo que viene ahora... ¡ALELUYA! ¡TENGO UNA BESTIA! NO SABEN LO QUE ES!
Tiene esto: Athlon XP 1700+, Mother Asus A7V266-E con DDR, una plaquita de video Asus V8200 D E L U X E (GF 3 64MB) con los anteojitos 3D... estos anteojitos... ¿Para que son?

¿En serio nos preguntás?

Ya se que son 3D pero... ¿Para que son?, 256 RAM Kingston, Rígido de 40 GB... y creo que lo más importante es eso... no me pueden decir que no es espectacular... todavía recuerdo cuando leí sus revistas y una lágrima caía por mi cara, intentando creer que era causa del polvo que levantaban mis cam- ah no... eso era de un fichín...
La cuestión es... ¿Para que son los anteojos 3D?

Ok, no más intriga: Los anteojitos 3D son para ver los video clips de 360 que daban por Canal 13. O quizás también sirvan para ver ciertos juegos con un patch especial que viene detallado en los manuales de la placa, pero que realmente lo único que hacen es que te duela la cabeza. Empezas a ver triple, cuádruple y lo más probable es que te termines lesionando las retinas. Mejor déjalos en la mesita de luz.
Finalmente aprovechamos tu mail (y no es nada personal) para contestarles a todos los que nos reprochan que no les publicamos o contestamos personalmente las misivas. Ante todo debe quedar claro que no hay ningún tipo de selección previa en cuanto a cuales contestamos y cuales no, pero deben imaginar que con la cantidad de mensajes que llegan es imposible darles respuestas a todos. Otro gran problema es que muchos nos llegan con terribles faltas de ortografía, gramática y sintaxis, al punto que tardamos más tiempo en corregirlos y "traducirlos" a un idioma inteligible que respondiendo los mismos. Es decir, que por cada mail que llega escrito en marciano varios otros se quedan afuera.
Otro de las cosas que nos ponen de la mente son los mensajes que se limitan a detallarnos que máquina se compraron enumerando hasta el último tornillo parker que les vino en las bolsitas; amigochis, no dejamos de compartir su alegría, pero a ver si vamos afilando la neurona.
Bueno, nosotros nos despedimos acá, deseándoles a todos la mejor de las suertes en estos tiempos tan jodidos y a ver si hacen un esfuerzo y mandan mails con pilas para que podemos volver a hacer del correo el lugar de consulta y comunicación que fue siempre. No les vamos a dar el gusto a estos turros de que nos saquen hasta él ultimo ápice de alegría de nuestro organismo. ¡Hasta el mes que viene! y quedense tranquilos que ¡XtremePC esta de vuelta!

PARA COMUNICARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, por medio de una carta a nuestra redacción, y por el otro vía Internet por e-mail.
Carta: XtremePC - Tucuman 2242, 9° "D" - Capital Federal / e-mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Que se va el cartero que se va, que se va...

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

¡A VOLAR SE HA DICHO!

Por fin Westwood lanzo el pasado 21 de Abril, el patch que lleva a Command & Conquer: Renegade a la versión 1.030 que incluye muchas mejoras al juego. Entre los clásicos fixes para una mejor performance en Multiplayer, etc. Se incluye con este patch algo muy importante y una de las cosas más esperadas. El manejo de vehículos aéreos. ¡Sí! Por fin vamos a poder manejar los helicópteros de transporte de tropas de las dos facciones o el Orca de los Nod y el Apache de los GDI. Para hacerlo solo tenemos que crear servidores con dos de los nuevos mapas que los soportan: walls air y city air o unirnos a juegos que se estén desarrollando en esos mapas. Obviamente todo esto le agrega una nueva dimensión a la jugabilidad y lo hace mucho más grosso todavía. También es espectacular que por fin se implemento el soporte para Mods de Single Player y para niveles Multiplayer, que se pueden realizar con las herramientas que incorpora el patch, por lo que esperamos que pronto en la web aparezcan decenas de misiones para jugar en casa y niveles para matarnos en la net. En el Review de este numero Renegade se llevo un 79% (Muy Bueno) pero con este patch en la mano, si piensan jugarlo en Multiplayer consideren que el puntaje se elevaría en teoría a un 84% aproximadamente, aunque por norma de la revista el puntaje no se puede basar o aumentar basándose en los patches. Esta demás decirles que si se mandan un mapa o un mod que valga la pena, no tienen más que enviarlo a la redacción y lo pondremos en nuestra pagina web en datafull.com lugar desde el cual se pueden bajar también el mencionado patch.

Compro. Compro. ¡COMPRO!



Ahora vamos a tener que cuidarnos mas en los viajes de reconocimiento



¿Esto no lo vi en Deus Ex? Listos para el despegue



Desde el aire la sensación de PODER es superior

CONTINUACION PARA ELITE FORCE

Sin dudas uno de los mejores juegos basados en el universo Trekkie hizo su aparición de la mano de los chicos de Raven Software (no hace falta aclarar que son los mismos de Soldier of Fortune y del flamante Jedi Knight II: Jedi Outcast). Resulta que un último mensaje en código de la Federación ha sido interceptado por una de nuestras naves espía y nos hemos enterado de que se acaba de confirmar que la continuación de Star Trek Voyager: Elite Force está en pleno desarrollo y con fecha de lanzamiento para el 2003. El desarrollo del mismo es ahora responsabilidad de la gente de Ritual Entertainment (Heavy Metal FAKK 2, Blair Witch III, Sin, etc.) y por suerte en esta ocasión nos escaparemos del puente de la aburrida U.S.S Voyager y volvemos al viejo y querido sillón de Jean Luc Picard en la U.S.S Enterprise 1701-E, del cual enseguida nos tendremos que levantar porque nos espera la misión más difícil de cuantas hayamos realizado hasta el momento, lo cual nos exigirá nuevamente vernos cara a cara con los Borgs, Los Klingons y por supuesto con los amargados Romulanos.

La acción se desarrollará en el interior de la popular nave espacial y hasta en el exterior de la misma - combates en gravedad cero que les dicen -. Habrá tambien terribles duelos en extrañas superficies planetarias (pero todas con oxígeno y poquito viento) y en varias locaciones que permanecen en el más estricto secreto.

El juego hará uso -como ya es moneda corriente- del engine del Quake III: Arena y nos brindará la posibilidad de pulverizar al enemigo con hasta trece armas diferentes.



¡NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2!

EA trabaja en una de sus licencias más famosas: Need For Speed. Después de la pizza de Motor City ahora se concentran en la secuela de Hot Pursuit. Este juego que hasta ahora se anunciaba para las principales consolas, por fortuna también saldrá para PC. Si ya conocen las versiones anteriores en esta ocasión volvemos a las clásicas carreras por las carreteras con persecución policial, aunque ahora con más de veinte autos nuevos y exclusivamente licenciados para la ocasión; como la Ferrari 360 Spider, el Lamborguini Murciélago o el Porsche Carrera GT, que harán las delicias de los fanáticos. Entre los modos de juego, una nueva opción llamada "Top Cop" nos permite cambiar de bando y manejar los patrulleros de la policía a lo largo de una de las famosas autopistas del país del norte. El juego tendrá treinta carreras, y para quien las termine a la cabeza la recompensa no será poca ya podrá disponer de nuevas máquinas, pistas y mejoras para seguir disfrutando de la velocidad. Afortunadamente siguen siendo válidas las picadas a través de Internet o de una LAN.

ULTIMAS NOVEDADES SOBRE DOOM III

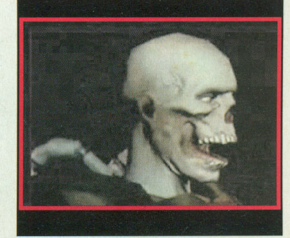
Id Software y Activision acaban de hacer público que unirán esfuerzos para tener terminado lo más pronto posible, su más que esperado Doom III y según aseguran es muy posible que dicho lanzamiento sea anunciado en forma oficial, tras lo que será su prueba de fuego en la próxima E3 que se desarrollará en la ciudad de Los Angeles este mes de Mayo, como todos los años.

Como se viene afirmando desde hace tiempo, esta tercera encarnación de Doom hará uso de una nueva y mejorada tecnología que dejará a muchos con el maxilar inferior al nivel del piso, sobre todo por las maravillas que se esperan ver en lo que respecta a la utilización de efectos de luces y sombras en tiempo real combinado con algunos modelos realmente increíbles.

En la imágenes que ven aquí, pueden apreciar algunos de los nuevos modelos, que por supuesto todavía no están terminados, pero a simple vista se nota que los avances en materia de gráficos van a ser bastante zarpaditos.

En cuanto al argumento del juego (eso en caso de que lo tenga), no han trascendido mayores detalles, pero honestamente es lo que menos importa. ¿verdad?



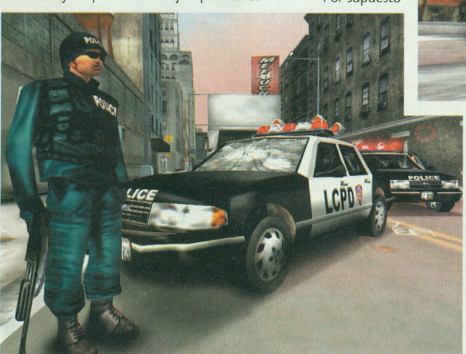


GRAND THEFT AUTO III PARA PC A PUNTO DE SALIR

Cuando tengan este ejemplar de XtremePC en sus manos seguramente estaremos disfrutando de la versión PC del mejor juego del año pasado para la Playstation 2, claro que nos referimos al Grand Theft Auto III. Al respecto los genios creativos de RockStar Games, han afirmado: "Estamos absolutamente orgullosos de lo que logramos con el Grand Theft Auto III y ahora estamos muy contentos en poder volver a la plataforma original donde todo esto tuvo lugar desde un principio. La versión para Play2 fue un desarrollo sumamente importante para nosotros y ahora que hemos aprendido tanto estamos seguros de haber logrado mejorarlo en cuanto aspecto hemos podido para la versión de PC. Sabemos que hay muchísimos jugadores ansiosos de disfrutar del GTA3 en esta plataforma y podemos asegurarles que el juego les va a volar la cabeza". Y a juzgar por las fotos que reproducimos en esta página y por algunos detalles que ya se han confirmado, la espera habrá valido mucho la pena ya que el juego gozará de notables mejoras, especialmente en el aspecto técnico y visual (la historia y el desarrollo será semejante al de la versión consolera); modificaciones que se traducen en: posibilidad de ajustar la cantidad de automóviles y peatones que haya en cada ciudad, ciudades más grandes y con locaciones mucho más detalladas. Nueva modalidad replay: al activarla podremos ver los últimos treinta segundos de nuestras andanzas delictivas y lo que es aún mejor: podremos guardar estas secuencias en el rígido de la máquina para deleitar a nuestros amigos y para que todo lo que hayamos hecho quede como prueba para ser utilizada en nuestra contra.



Por supuesto también habrá nuevos efectos de audio, pero lo más interesante es que se agregarán dos formas de controlar al personaje y a los vehículos que vayamos choreando por ahí: la primera es llamada "clásica" y es muy semejante a la que vimos en la Playstation 2, cuyo empleo obviamente será a través del teclado o del joystick. La segunda es conocida como "standard" y consiste en una configuración completamente distinta y especialmente concebida para poder utilizarse con la PC, con la que podremos usar el mouse para controlar la cámara y algunas otras cosas más. Eso si, dejamos para el final un detalle de lo más bajoneante: A pesar de que GTA3 da para lo que sea, no tendrá modos Multiplayer... ¡Ouch!



STRONGHOLD SE RENUEVA

Firefly Studios (los creadores de Stronghold) afirman que la nueva entrega de esta saga será un verdadero simulador de castillos medievales situado en Arabia. Como es sabido el juego combina técnicas al mejor estilo Sim City con lo mejor de los juegos de estrategia, pero con el acento puesto dentro de las fortalezas donde conviven los mejores maestros de armas que deben repeler día y noche los constantes asedios de los ladrones y asesinos que les patean las paredes del lado de afuera. Para darle más color a la cosa, toda el juego estará ambientado a lo largo de las batallas más sangrientas desatadas durante las Cruzadas.





Se podrá optar por dos tipos de bandos: la nobleza europea o los guerreros árabes, de manera que podremos ponernos del lado de los famosos Caballeros de Ricardo Corazón de León o de Saladin, el máximo sultán sirio.

Para salir victoriosos necesitaremos aprender y dominar las tácticas de la lucha a través del desierto y no podremos ser menos a la hora de emplazar nuestras fortificaciones, teniendo siempre en cuenta que recursos tan importantes como el agua, serán elementos decisivos a la hora de la verdad.

SE VIENE EL CUARTO SIMCITY

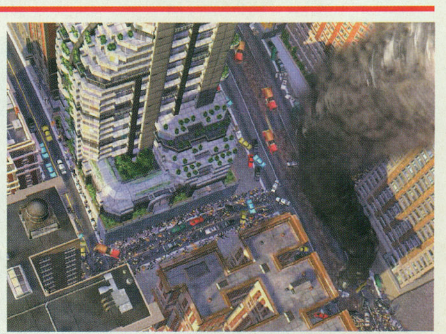
Hace muy poco la gente de Maxis anunció que ya están trabajando en lo que según ellos será el más espectacular título de la aclamada serie SimCity.

Por lo que se comenta, esta nueva entrega contará con una serie de importantes novedades con las que aseguran que SimCity 4 se convertirá en algo así, como "el sueño del pibe" para los fanáticos del género.

Entre otras cosas, se mencionó que ahora, además de la ciudad en sí, también vamos a poder crear el terreno en donde vamos a instalarnos, con lujo de detalles, porque tendremos la posibilidad de modificar el relieve de la zona, crear ríos, valles, bosques y todo lo que se nos pueda llegar a ocurrir.

A partir de ahora, la ciudad que nosotros construyamos no estará aislada, sino que formará parte de un gigantesco mundo virtual en constante desarrollo en el que también habrá otros participantes construyendo sus propias metrópolis.

Por medio de diferentes medios de transporte y vías de comunicación, vamos a poder conectarnos con otras ciudades, para intercambiar recursos o competir contra nuestros vecinos.



Una de las novedades más importantes que aparentemente tendrá SimCity 4 es que nos permitirá crear nuestro propio ciudadano o si prefieren, un Sim, para enviarlo a nuestra ciudad y ver cómo se desempeña en la vida cotidiana. Al seguir su ritmo de vida, vamos a poder enterarnos de qué cosas le gustan y cuáles no, lo que a su vez nos dará ideas, para mejorar lo que estamos haciendo.

También tendremos pleno control sobre las fuerzas de seguridad (policía, bomberos, etc.), para enviarlas a donde hagan falta cada vez que surja una emergencia o algo inesperado. Todavía la fecha de salida de SimCity 4 no fue confirmada, pero se dijo que después de la expo E3, habrá importantes novedades al respecto.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Westwood Studios / EA
INTERNET: westwood.ea.com
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategia en tiempo real

COMMAND & CONQUER: GENERALS

WESTWOOD BUSCA INSPIRACIÓN EN LA CNN

Por Sebastián Riveros

Hace ya varios años que Westwood Studios viene redefiniendo los juegos de estrategia en tiempo real con cada edición de su exitosa saga Command & Conquer. Junto a ellos hemos recorrido campos de Tiberium, las estepas rusas, Nueva York y cientos de lugares combatiendo al enemigo en una de las mejores colecciones en lo referente a RTS.

Pero el equipo de Westwood no está conforme. Sienten que la competencia ha crecido mucho y que Ensemble Studios y Blizzard se aprestan a robarles definitivamente la corona en un género que ellos mismos crearon, unos con Age of Mythology y los otros con el tan esperado Warcraft III.

Por eso, la gente de Westwood decidió que es hora de volver con un nuevo Command & Conquer, uno que deje de lado la carrera entre los NOD y GDI, las locuras de Yuri y las curvas de Tanya. Uno que refleje un poco mejor un conflicto con material bélico real en servicio, pero con solo una pizca de imaginación para darle un poquito más de sabor a la cosa.

Un nuevo universo

La historia transcurre unos 20 años en el futuro. La campaña estadounidense en Afganistán rindió sus frutos pero tuvo un alto costo para las fuerzas norteamericanas, lo cual hace que Estados Unidos abandone un poco su política intervencionista.

Pero una nueva amenaza terrorista surge desde China. Esta facción se hace llamar Global Liberation Army. El gobierno chino no pierde tiempo y da ordenes a su ejército para que aplaste a los terroristas o, al menos, los expulse fuera de sus fronteras.

Pero las cosas no son tan fáciles. GLA cuenta con armas, tanques y hasta hackers que pueden interferir con los satélites enemigos.

Además, esta fuerza terrorista tiene células por todo el mundo, las cuales va activando según la ocasión. Cuando GLA lanza un ataque con armas bioquímicas, provoca la escalada del conflicto y la intervención de los Estados Unidos.

El juego constará de 30 misiones que podremos jugar progresivamente, primero con China, luego con GLA y, por último USA. Podemos alterar este orden, pero la historia perdería sentido. Aún no hay mayores detalles acerca de la estructura de las misiones pero los programadores han prometido algo realmente especial. Los tres bandos contarán con armamento y características propias.

Las unidades norteamericanas, por ejemplo, serán las más poderosas, por también las más caras de producir. Las unidades chinas serán más baratas y varias de ellas, sacrificables. Las unidades de la GLA podrán apoderarse de armas y equipo proveniente de las unidades enemigas destruidas. Pero hace falta más que esto para poner a Generals en el mapa.



Los cambios

Hasta aquí, varios de ustedes podrían preguntarse que es tan especial acerca de Generals, pues el planteo básico del juego no se destaca por su originalidad. La primer gran diferencia es que el juego será realizado enteramente en 3D, con un nuevo engine que Westwood está preparando. Otro cambio importante será la desaparición definitiva de la famosa interface vertical que ha caracterizado los RTS de Westwood durante tantos años. Esta será reemplazada por una interface horizontal,

más al estilo Age of Empires, aunque podremos utilizar un comando para ocultarla si obstruye nuestra visión del campo de batalla. También cambiarán la metodología y necesidades para construir nuestras bases. Un cambio interesante es la aparición de unidades ligadas a ciertas estructuras. Por ejemplo, al construir el clásico Construction Yard, recibiremos una topadora que se encargará de construir los demás edificios y de repararlos en caso de que sean dañados. Esto significa que las estructuras dejarán de aparecer o de repararse por arte de magia como sucedía en títulos anteriores. La ventaja de esto es que las estructuras nuevas ya no tienen que estar cerca del Construction Yard, ahora podemos construirlas donde queramos. De todas formas, la topadora es bastante endeble y no soportará mucho tiempo bajo fuego, así que no sueñen con construir torres de misiles al lado de la base enemiga, a menos que consideren que pueden defender la topadora de las hordas controladas por sus rivales.



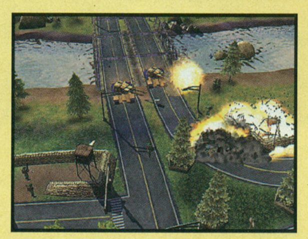




También tendremos camiones. Estos son parte de la nueva estrategia para el manejo de recursos. En Generals no habrá minerales valiosos ni joyas ni Tiberium para extraer. Los camiones se utilizan para apoderarnos de depositos que contienen los materiales que necesitamos para construir unidades nuevas.

Para ello, una vez que tengamos los materiales necesarios en nuestro poder, solo habrá que hacer click en el edificio correspondiente y podremos visualizar todas las opciones posibles. Lo mismo sucederá con las unidades, las cuales tendrán su propio menú que nos mostrará todas las habilidades secundarias que la unidad posee, habilidades que pueden ser desequilibrantes en el combate. Además, la unidades ganarán experiencia, lo cual elevará sustancialmente su rendimiento. Otra característica interesante son los llamados "Comandos". Estos comandos son directivas especiales que podemos elegir antes de comenzar la misión y que afectarán la forma en que nuestras unidades se desenvuelven e incluso agregar alguna unidad nueva para un propósito en particular. Podemos, por ejemplo, elegir un comando que de prioridad a las unidades de ataque, o a nuestras unidades aéreas. Esto dependerá de nuestra estratégia personal a la hora de encarar la misión. También se sabe que cada bando tendra unidades únicas, a modo de heroes, que tendrán varias habilidades específicas, las cuales Westwood aún no ha dado a conocer. Otra adición son los llamados "Honores", los cuales nos serán otorgados cada vez que nuestras fuerzas logren sus objetivos de manera sobresaliente. Habrá 15 honores diferentes. Una ventaja de esto es que los honores aparecerán en nuestro perfil a la hora de enfrentarnos a nuestros oponentes online. Al ver los honores de nuestro adversario, podremos darnos cuenta de su habilidad y de sus estrategias favoritas, lo cual nos permitirá cambiar nuestra estrategia para adaptarnos y poder vencerlo.





El poder de Sage

Sage es el nombre del nuevo engine 3D que Westwood está desarrollando para Generals y han decidido combinarlo con la tecnología de renderizado utilizada en Renegade para su nuevo título.

El engine permitirá apreciar los reflejos sobre los tanques y las enormes columnas de humo de los edificios en llamas. Otro efecto del engine es el ya archi conocido Bullet Time.

Este efecto fue popularizado por películas como The Matrix y Swordfish e incontables videoclips. Al destruir una estructura importante, la cámara dará un giro de 360 grados, mostrando la explosión en cámara lenta.

Esperemos que no abusen de este efecto para que el juego no pierda su fluidez. Con todo, Generals suena muy prometedor. Con tan buenos RTS en el horizonte, es loable que Westwood suba las apuestas todavía más. Al fin y al cabo, seremos los beneficiados en esta competencia, con más y mejores juegos para elegir. Habrá que esperar hasta noviembre y ver quien gana la contienda en forma definitiva.

FICHA TECNICA

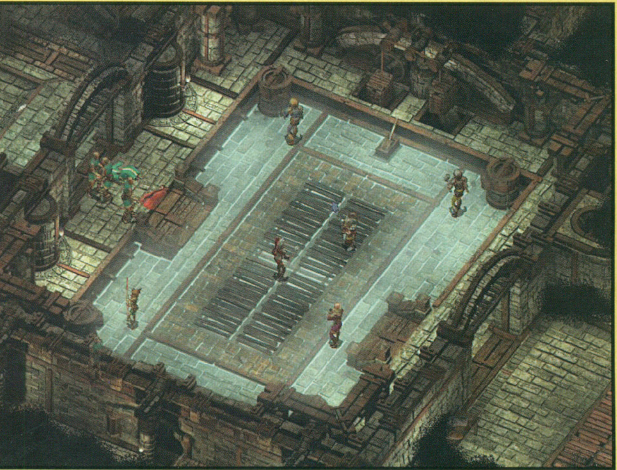
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Black Isle / Interplay
INTERNET: http://icewind2.blackisle.com
FECHA DE SALIDA: Invierno (obvio...) de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: RPG

ICEWIND DALE II

LA SAGA QUE CONTINUARÁ CONGELANDO NUESTROS CORAZONES

Por Leonardo Vargas

A mediados del 2000 tuvo lugar la aparición del primer RPG pensado en la trilogía original del maestro escritor R.A. Salvatore, cuyo título fue Icewind Dale. El juego utilizaba el Infinity Engine del Baldur's Gate, diseñado exclusivamente por el equipo de Bioware. Este juego de Black Isle dejó miles de seguidores a lo largo del planeta. Interplay sorprendió con la noticia de que se preparaba una precuela para la espectacular historia que había terminado con la brevísima expansión: Heart of Winter y con el ultimo download oficial, Trials of the Luremaster, que agregaba aventuras, ítems y alargaba un poquito más la vida de lo ya conocido.



La Historia

Al norte de Faerun, en el cordón montañoso conocido como "La espina del mundo", una horda de goblins, orcos y criaturas jamás vistas se reúnen bajo el misterioso estandarte de la Quimera. Su objetivo es aislar a los "Diez-Pueblos" del resto de Faerun, desatando una cruel lucha de poder. Con dicho propósito, grabado a fuego en sus primitivas y retorcidas mentes, las criaturas inician su marcha hacia la ciudad portuaria de Targos. Sin titubear y aguardando lo peor, las autoridades de Targos lanzan un llamado a todos los aventureros, soldados y mercenarios para que viajen hacia el norte y luchen codo a codo con los defensores de la ciudad.
Es allí cuando nuestros héroes se unen a la lucha.

Humanos, Elfos y Halflings... de Tercera

Icewind Dale II (ID2) funcionará de acuerdo con las reglas de la tercera edición de Advanced Dungeons & Dragons, las cuales dan un giro de 180 grados en la forma de encarar el juego. Si te acostumbraste a pensar que un enano nunca llegaría a ser paladín o que un semi-orco jamás tendría el delicado oficio de ladrón, las nuevas reglas te van a sorprender. Resumiendo un poco las reglas, la magia ahora se dividirá en dos tipos: Arcana y Divina (antes llamadas Mágicas y Clericales) llegando ambas a tocar un tope en el nivel 9. Todas las razas subirán de nivel sin restricción alguna. El combate se resume al sumar la habilidad más los modificadores, teniendo en cuenta que nuestro golpe impacta si el resultado es superior a la armadura enemiga. Las habilidades se mejoran utilizando puntos que son repartidos según la experiencia. Ahora se incluyen las Proezas, habilidades especiales para los personajes a partir de cierto nivel. Los puntajes de Fuerza, Destreza, Constitución, etc. cambian sin tener limite, olvidando el límite máximo de 25 que imponían las reglas anteriores. El Dual-Wielding (habilidad que comprende maniobrar un arma en cada mano) será otra de las posibilidades que nos ofrecerá el juego. Se incluirán nuevas razas y subrazas como el ya mencionado semi-orco, Gold Dwarf (enano dorado), Tiefling (humano/demonio), Assimar (humano/celestial) y varios tipos de razas oscuras incluyendo el conocido e infame Drow (elfo oscuro), el Duergar (enano oscuro) como así también el gnomo de las profundidades. Por lo tanto, es posible crear un grupo de aventureros obviando lo típico ya que mezclando razas, clases y profesiones se puede lograr algo pocas veces visto.

Proezas

Las proezas (feats) son un numero de habilidades activas y pasivas que varios personajes de la partida podrán utilizar, originalmente no tienen niveles, pero se van agregando a través que vayamos ganando experiencia en la aventura. Todas las razas empiezan con un feat, los humanos empiezan teniendo uno adicional y los luchadores otro. Los personajes ganan feats aproximadamente cada tres niveles, aunque algunas clases como los rangers tienen chance de conseguirlos más rápidamente.

Algunos de los Feats que serán incluidos en la versión final del juego son:

Ambi-destreza (Ambidexterity) baja la penalización al usar armas en ambas manos.
Golpe arterial (Arterial Strike) se permite al personaje usar un violento golpe que desequilibra por varios rounds al adversario.
Invocación en combate (Combat Casting) Los magos ganan facilidad al invocar en combate.
Velocidad (Dash) Se incrementa el movimiento +1.
Golpe de la muerte (Death Blow) Un golpe que paraliza, duerme o desmaya.
Gran fortitud (Great Fortitude) +2 a los puntos de fortitud.
Esquivar (Dodge) +1 a la clase de armadura que tengamos.

LAS NUEVAS BESTIAS...

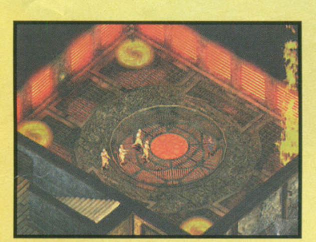
Aquí van algunas a las que nos enfrentaremos...

Goblin Worg Rider: Armados con largas lanzas y pequeños escudos estos goblins montados en worgs (raza domesticable similar a un lobo) atacarán en vastos números. Hordas de estos bichejos nos aseguran un pasaje de ida al más allá.

Bugbear: Son la raza más grande, fuerte y agresiva de todos los goblinoides. Estos se encuentran particularmente en pequeñas tribus teniendo a su disposición un número de criaturas con el fin de serles útiles tanto para alimentarse, como para servirles. Los bugbears son reconocidos por su incalculable fuerza que, como los ogros, puede transformar un escudo en metal inservible con un golpe de maza.

Hook Horror: Otras de las criaturas que se encuentran escondidas entre las más oscuras y profundas cavernas de Faerun. Teniendo una estatura de nueve pies de alto, esta bestia humanoide posee largas y filosas garras situadas donde nosotros (pobres humanos) tendríamos nuestra inofensiva mano. Estas criaturas no hablan, pero se comunican a través de una serie de clicks y clacks, alertando a los demas que la presa esta cerca.

Neo-Orog Shaman: Los Neo-orogs son orcos estrictamente disciplinados al arte del shamanismo. Estos se pueden encontrar formando grandes bandos liderados por poderosos jefes y capitanes. Quizás la mejor forma de combatirles sea con armas a distancia ya que están muy bien armados con escudos y armas que consisten en pesadas bolas de acero sujetas por cadenas.



Lo Técnico

ID2 utilizara una versión mejorada del renombrado Infinity Engine que ya viéramos en juegos como Baldur's Gate II y el espectacular Planescape: Torment, que nos permite jugar a resoluciones de 640x480, 800 x 600, 1024x768, 1280x960, 1600x1200, y 2048x1536, con los más altos detalles de luz, sombras y modelos usando el conocido OpenGL para efectos de superior calidad. Sin lugar a dudas, el equipo de Bioware nuevamente nos demuestra lo que es un motor gráfico estable y atractivo. Por otro lado, Black Isle Studios (una sub-división de Interplay Entertainment Corp.) está concentrada en la edición y publicación del mismo, ya que como era de esperarse no podían quedarse afuera, habiendo sido ellos los responsables de las entregas anteriores.



La aventura nos transportará a un sinfín de lugares (todo dibujado a mano con un detalle increíble, como es de esperarse de estos muchachos) pudiendo explorar superficies oscuras, planicies heladas, cavernas, templos y pueblos, mientras nos vamos relacionando con los habitantes, quienes nos pueden ser de gran ayuda al darnos refugio y/o comida. Los desarrolladores piensan que ID2 nos tomara unas 40 horas de juego lineal aunque teniendo en cuenta unos cuantos quests alternativos, esto puede variar. Ya se sabe que ningún personaje externo se unirá a nosotros (como pasaba en los anteriores) y por la sencilla razón de que este se sitúa dieciocho años antes que el primer juego, no podremos importar aventureros de los juegos anteriores. Este impresio-nante RPG se espera para el 28 de mayo de este año. Lo esperamos impacientes mientras vamos calentando el ambiente...



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bohemia Interactive / Codemasters
INTERNET: : www.codemasters.com
FECHA DE SALIDA: 21 de Junio del 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

LA LOCOMOTORA CHECA NO SE DETIENE

Por Sebastián Riveros

¿Qué puede tener la República Checa que no tenga nuestro país? Bueno, para empezar tiene a Bohemia Interactive Studios que, solitos pusieron a su país en el mapa de los fichines con Operation Flashpoint, sin dudas uno de los mejores simuladores que hayamos visto, tanto por lo ambicioso de su diseño como por lo correcto de su ejecución. Un juegazo como OF sería más que suficiente para que muchos se durmieran en los laureles. Sin embargo, Bohemia sigue sacando upgrades y su proxima expansión, Resístance, pinta de lo mejor. Pero vamos a los detalles...





Troska arma la rosca

Resistance nos pone en los zapatos de Viktor Troska. Tras haber visto sangre durante años como miembro de las fuerzas especiales, Viktor decide alejarse de la vida militar y vivir en paz como un civil. Pronto encuentra una hermosa isla, con un pueblo apacible, ideal para establecerse y escapar del mundanal ruido. Sus días se transforman en una rutina que se reparte entre su trabajo y sus seres queridos. Y así es como a Viktor le gusta. Pero sus sueños son pronto aplastados por el avance soviético. Las fuerzas renegadas del ejercito rojo avanzan sobre la pacífica isla, por considerar que su posición es estratégica para lanzar un eventual ataque sobre la OTAN y debilitar su posición en la Europa Oriental. En un principio, Viktor decide permanecer fiel a sus nuevas convicciones. Se mantiene alejado del combate y acepta, a regañadientes, la ocupación soviética. Pero el destino interfiere nuevamente en los planes del noble Viktor. Las circunstancias lo obligan finalmente a participar y luego liderar un grupo de resistencia que se propone liberar la isla y hacer correr a los rusos hasta sus fronteras. Además, Viktor también tendrá que encargarse de reclutar más soldados para el movimiento, conseguir el equipo y las provisiones necesarias y defender la isla del ejercito invasor con el menor número de bajas posible, todo esto sin ayuda de la alianza atlántica. ¿Lo conseguirá?



El juego que nunca deja de crecer

Esta nueva expansión ejemplifica el enorme grado de compromiso que Bohemia Interactive tiene con los fans de Operation Flashpoint. La nueva campaña se desarrolla en una isla completamente nueva, que lleva por ahora el nombre de Nogova. Eso significa 100 Km2 de terreno nuevo para explorar. Demás esta decir que los edificios y estructuras de esta isla nueva serán de la misma calidad que los que ya habíamos visto anteriormente. Pero esperen, que todavía hay más. Resistance también incluye un nuevo paquete de texturas de alta resolución. Si bien el juego luce estupendamente, estos genios checos están convencidos de que se puede ver mucho mejor. Las

nuevas texturas poseen un nivel de detalle realmente excepcional y prometen exprimir hasta la última gota de rendimiento de nuestras placas gráficas. Además, el juego también trae todo un conjunto de armas y vehículos nuevos, los cuales son uno de los puntos más fuertes de Operation Flashpoint. Por supuesto, que un grupo de resistencia no tiene acceso al equipo de alta tecnología de la Unión Soviética y la OTAN. En Resistance tendremos que empezar con automóviles comunes, rifles de cacería y hechar mano a toda nuestra astucia para

Las nuevas texturas son impresionantes


Este es Victor, nuestro nuevo protagonista

sobrevivir. Si queremos mejores armas, lo más probable es que tengamos que obtenerlas de la mano (fría y pálida) de algún soldado soviético. Lo más probable, es que la OTAN no aparezca sino al final de la campaña, para que Resistance empalme con lo que ya vímos en Operation Flashpoint.

La dinámica del juego también sufrirá algunas modificaciones. La estructura de esta campaña es un tanto diferente. Más que una simple colección de escenarios unidos por una línea argumental, las misiones de Resistance estarán unidas por otros elementos para que la historia sea un poco más coherente. Viktor será siempre el protagonista principal. Además, todo nuestro equipo, municiones y soldados a nuestro mando nos acompañarán de misión a mi-sión. Ahora, tendremos que hacer un uso mucho más racional de nuestras armas y tener espacial cuidado con las órdenes que damos a nuestros soldados. Un error de cálculo en una misión puede traer serias consecuencias en la misión siguiente.

Como si esto fuera poco, Bohemia quiere conquistar Internet y destronar definitivamente al Counter-strike. Para ello, se está rediseñando todo el código de Internet para asegurar una experiencia multiplayer sobresaliente en todo sentido. Esta nueva versión incorpora un browser, que será de gran utilidad a la hora de comunicarnos con nuestros amigos y armar alguna partida. Los checos son perfectamente conscientes de la importancia de las comunicaciones dentro del juego. La nueva interface de comunicaciones promete mejorar nuestra performance dándonos la posibilidad de comunicar ordenes fluidamente.

¿Qué les podemos decir? Estamos super ansiosos. Ciertamente, Bohemia Interactive da el ejemplo, mostrando un compromiso que lamentablemente se ve poco en esta industria. Dado el alto nivel que vienen demostrando estos chicos, tenemos plena confianza en que Resistance va a ser un verdadero golazo y va a elevar al Operation Flashpoint a un nuevo nivel entre los fanáticos de los videojuegos. Esperemos que así sea. La expansión saldrá a la venta en Europa el 21 de junio.

Y ESTO NO ES TODO...

En el número anterior, les contamos acerca del VBS-1, un proyecto que Bohemia Interactive está desarrollando como herramienta de entrenamiento para la Infantería de Marina de los Estados Unidos. Hasta hace poco parecía que la única forma de jugar esa versión especial de Operation Flashpoint sería pasando 11 semanas en un campo de entrenamiento en Georgia, USA. Pero hace poco, Bohemia y Codemasters levantaron una homepage de lo que parecería ser una expansión de OF o un nuevo juego basado en esta tecnología. Las fotos muestran equipo utilizado por los Marines y una tapa de diario que habla sobre una operación en Timor Oriental y en el Golfo. El proyecto lleva por título Independence Lost. Debemos aclarar que al momento de cierre de la revista, no ha habido un anuncio oficial por parte de Bohemia o de Codemasters respecto de este proyecto, pero no pudimos resistir la tentación de nombrarlo. Imagínense. Los métodos de despliegue de soldados serían totalmente diferentes y además, el arsenal de los Marines también tiene lo suyo. Los Marines usan el Harrier que podría implenementarse en el juego perfectamente (y que acá nos morimos por pilotear). Es probable que el anuncio se demore un poco dado el próximo lanzamiento de Resistance. Esperamos que la gente de Bohemia se ponga las pilas para que Independence Lost llegue pronto a nuestras manos. ¡Semper Fi!



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Westwood / EA
INTERNET: www.westwood.com
FECHA DE SALIDA: 15 de Junio del 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simulación / Estrategia

EARTH & BEYOND ONLINE

WESTWOOD AVANZA HACIA EL ESPACIO INFINITO

Por Sebastián Riveros



Si ya te cansaste de ver MMORPGS con magos delirantes, guerreros ególatras y enanos con mal carácter, a poner atención porque Westwood está preparando una aventura espacial Online como nunca se ha visto.

Tras haber observado pacientemente la evolución de los juegos Online como Everquest o Ultima Online, Los muchachos de Westwood decidieron mezclar la experiencia online de estos juegos con la de un simulador espacial de comercio y combate, como Elite o Privateer. La historia, al comienzo es bastante sencilla. La humanidad alcanzó el nivel tecnológico necesario para comenzar la exploración del espacio. Al poco tiempo, los humanos se dividieron en tres facciones, los comerciantes Terrans, los agresivos Progen y los exploradores Jenquai. Estos últimos descubrieron un portal estelar al borde del sistema solar. Temiendo el uso que las otras facciones podrían darle al portal, los Jenquai se decidieron a mantener el descubrimiento en secreto. Pero las demás facciones se enteran y se inicia una terrible guerra. Tras descubrir más de estos portales, los tres grupos establecen una frágil alianza. Es aquí donde nosotros entramos en escena.

Como verán, la premisa y la jugabilidad de E&BO promete ser muy diferente a lo ya conocido. Una de las muchas diferencias es que los Humanos serán la única raza jugable, aunque podemos elegir aliarnos con cualquiera de las tres facciones. Un sencillo editor nos permitirá crear nuestro yo virtual desde cero, personalizando nuestros rasgos físicos como altura, peso, facciones y demás. Al elegir a que grupo queremos pertenecer, volvemos a elegir entre tres subdivisiones que darán habilidades especiales exclusivas a nuestro personaje.

Dependiendo de la facción y subclase que hayamos elegido, el juego nos asignará una de nueve naves diferentes, las cuales también podremos personalizar a gusto. La enorme cantidad de opciones hace muy sencillo lograr un personaje que sea realmente único. Por supuesto que nuestra afiliación y habilidades tendrán un impacto directo sobre nuestra nave. Las naves terran poseen bodegas espaciosas para comerciar, las Progen tiene mayor resistencia y mejores armas, mientras que las naves jenquai poseen los mejores sistemas y son además las más difíciles de detectar. A medida que progresemos en el juego, podremos mejorar nuestra nave un total de seis veces, instalando más sistemas y mejores armas. Dado que nuestros adversarios verán más nuestra nave que nuestro alter ego, el solo ver las naves nos dará una idea de la experiencia de juego de los demás jugadores. Y de su peligrosidad. Otro detalle en el que Westwood está trabajando es en la creación de misiones variadas para las diferentes clases. La mayoría de los jugadores puede caer en la tentación de crear un Progen y salir a reventar al primero que se les ponga enfrente. Es por eso que es necesario un equilibrio entre las facciones para que quienes elijan un Jenquai o un Terran también puedan divertirse.

El juego estará dividido en 60 zonas. Algunas de ellas son zonas espaciales, mientras que otras son estaciones espaciales o mejor aún, planetas a los que podremos descender. Las estaciones espaciales ofrecen terreno neutral para socializar con otros jugadores sin temor a que nos abran la cabeza con un láser. También será allí donde los NPC nos darán misiones a cambio de dinero o de algún upgrade para nuestra nave. Cada una de las facciones comienza el juego con 15 zonas propias y el objetivo principal del juego es luchar para que nuestra facción logre conquistar todas las zonas, aunque también tendremos tiempo para dedicarnos a otras actividades. Una buena noticia es que, aunque el juego ya está en beta, EA le aseguró a Westwood tiempo suficiente como para refinarlo. El desarrollo de la historia central de E&BO tomará cinco años, razón por la cual EA prefiere no apresurar las cosas para no meter la pata, como ya lo hizo en otras ocasiones. EA espera tener el juego en la calle durante este año. Por ahora, solo resta esperar.



SOLDIER OF FORTUNE® II
DOUBLE HELIX

Faltando poco tiempo para que esta tan esperada continuación del inolvidable Soldier of Fortune salga a sembrar el caos en las pantallas hogareñas tuvimos la suerte de poder ver la versión final funcionando y en este nota les contamos las sorpresas que los amigos de Raven nos tienen preparadas

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Raven Software / Activision
INTERNET: www.activision.com
FECHA DE SALIDA: Otoño de 2002
DEMO: Solo en Multiplayer disponible para bajar en datafull.com
CATEGORIA: Acción / Arcades



Con su primer Soldier of Fortune (SOF) Raven marcó un antes y un después en materia de shooters vistos en primera persona al brindarnos un juego que a pesar de no ser una simulación, tenía un nivel de realismo sorprendente y un nivel de violencia mucho más zarpado de lo que se había visto hasta ese momento, cosas que en gran medida fueron las principales razones por las que tuvo tanto éxito.
Pero a pesar que desde ese entonces las tecnologías han evolucionado mucho (muy especialmente en todo lo relacionado con la parte gráfica) nadie logro recrear ese estilo tan particular que tuvo SOF, tal vez por miedo a tener que sufrir la infinidad de críticas (y algunas prohibiciones) por las que este título tuvo que pasar antes de convertirse en lo que fue.
Desde hace un tiempo, los organismos y entidades reguladoras que siempre viven quejándose por el tema de la violencia en los juegos tienen en la mira a este nuevo proyecto, pero por lo que pudimos ver, Raven no sólo mantuvo el estilo del original intacto sino que para no perder la costumbre lo hizo un poquito más zarpado, o sea que para jugarlo en lugar de un babero vamos a necesitar un delantal.



Muchas de las armas se pueden usar en combinación, como para estar más seguros

Todo por dos tiros

En SOF II una vez más volvemos a ponernos en los borsegos del Sr. John Mullins, un mercenario que por la suma indicada hará volar lo que sea y esta vez, trabajando para una organización secreta conocida como "The Shop", vamos a recorrer el mundo tratando de detener una conspiración terrorista que incluye el uso de armas de destrucción masiva, situación sospechosamente parecida a lo que ocurrió durante el juego anterior, pero lo mejor va a ser que las sorpresas que vienen por este lado las descubran ustedes.
Usando una versión muy mejorada del engine de Quake III, Raven incluyó muchos más cambios y novedades de las que se podían apreciar a simple vista, por lo que les aseguro que cuando el juego completo salga a la venta será algo que no pueden perderse.
En primer lugar, en la campaña para un solo jugador, las misiones ya no tienen una estructura simple que se repetía al infinito como antes, sino que ahora incluso están divididas en secciones que en muchos casos tienen una dinámica completamente diferente entre si.
Además de las clásicas etapas en las que no queda otra más que rociar plomo para todos lados, muchas veces podemos optar por tratar de pasar inadvertidos y evitar problemas usando el escenario a nuestro favor. Ahora el indicador que en el juego anterior nos mostraba el nivel de ruido que hacíamos al disparar, también nos muestra el ruido que hacemos al correr o al caminar, detalle que es fundamental para darnos cuenta cuando estamos por meter la pata.



Por suerte para nosotros, los yuyos estan crecidos

detalle que es fundamental para darnos cuenta cuando estamos por meter la pata.

Muchas veces vamos a estar rescatando rehenes como parte de nuestros objetivos, pero a diferencia de la mayoría de los juegos en donde hacemos lo mismo, aquí no basta con simplemente eliminar a sus captores sino que también vamos a tener que protegerlos de cualquier complicación que se pueda presentar más adelante.

Al rescatarlos, los rehenes empiezan a seguirnos, pero para no estorbarnos siempre se mantienen a una distancia prudente y en caso de que haya problemas suelen buscar algún lugar donde cubrirse en lugar de pasearse frente a la lluvia de balas como si nada estuviera pasando.

En algunas etapas, la acción pasa a desarrollarse a bordo de distintos vehículos, como ser camiones, en las que tomamos parte en espectaculares persecuciones a lo largo de enormes escenarios montados sobre una torreta y reventando a todos los que se nos acerquen.

Pero esto no sólo sucede por tierra, porque en ocasiones también nos ha tocado estar bajando muñecos desde un helicóptero en movimiento, o sea que hay para todos los gustos.

Este tipo de secciones por lo general están plagadas de eventos predefinidos o "scripts" que crean escenas dignas de la pantalla grande, y esto se logró gracias a que Raven exprimió el engine de Quake III, como nunca.

Bots terroristas

Un apartado en el que hay importantes cambios es en el de la inteligencia artificial y eso es precisamente lo que hace que este fichín se perfile como uno de los mejorcitos en su categoría para este año.

Los soldados enemigos ya no se nos vienen al humo en banda para que los bajemos como si estuviéramos jugando al Carnival, sino que ahora aprovechan cada obstáculo y cada hueco para esconderse como si fueran bots. Pero además de hacer esto, por lo menos en el nivel de dificultad normal ("Consultant") demostraron ser bastante agresivos.

HECHO A MEDIDA

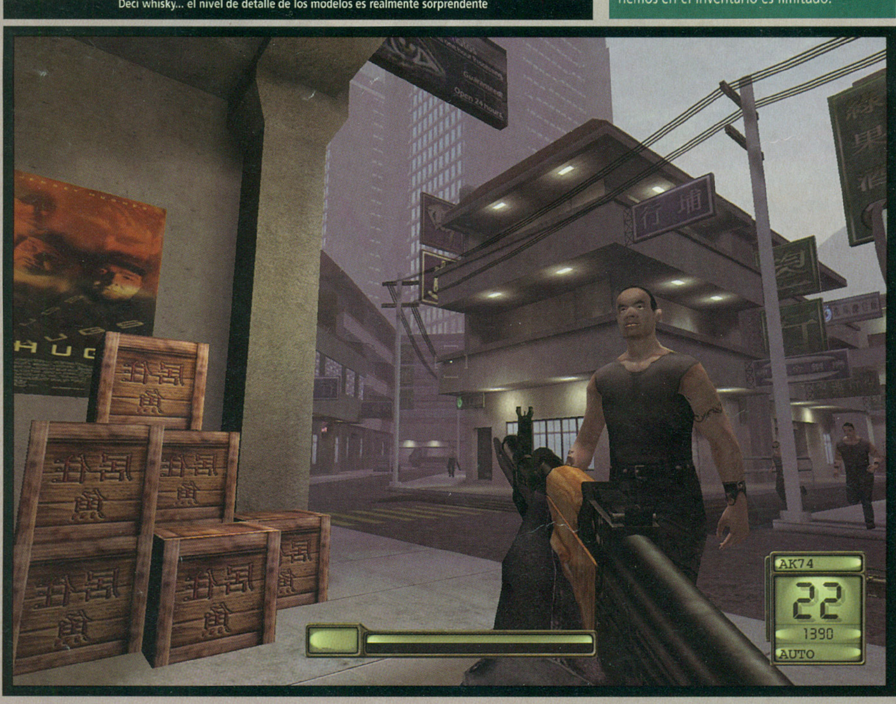
Una de las nuevas opciones que más nos llamó la atención en SOF II es una que sirve para generar misiones individuales, muy útil en caso de que quieran hacer unos tiritos para pasar el rato.

En lugar de hacer un editor de esos que sólo los más entendidos en el tema puedan usar, con esta opción hicieron posible que cualquiera y sin importar que no tenga la menor experiencia editando niveles, pueda crear una misión completa hasta con objetivos definidos en cuestión de segundos.

Por medio de un código de números y letras que ustedes pueden ingresar al azar, el juego genera el relieve del terreno y luego de elegir la clase de escenario que quieran, basta con seleccionar los parámetros que va a tener la misión (objetivos y todo lo demás).

Incluso es posible asignar una opción que nos permite seleccionar las armas con las que vamos a jugar esa misión, pero eso hay que hacerlo con cuidado, porque al igual que en el título anterior el espacio que tenemos en el inventario es limitado.

Decí whisky... el nivel de detalle de los modelos es realmente sorprendente



poco van avanzando y si pueden rodearnos no les quepa la menor duda que lo harán para llenarnos el traste de plomo y sin nos escuchan recargando muchas veces se la juegan y tratan de reventarnos mientras estamos indefensos. El tema del nivel de ruido juega un papel importante en esto, porque mientras más bardo sea el que armamos, mayores serán las posibilidades de que cualquier otro enemigo que esté en las cercanías nos oiga y se una a la fiesta.
La increíble precisión del sistema de daño localizado nos permite hacer cosas como volarle el arma de las manos a los chicos malos al igual que en la versión anterior, pero la diferencia es que ahora en lugar de rendirse y quedarse arrodillado esperando que demos rienda suelta a nuestra imaginación, el enemigo que esté desarmado correrá para tratar de recuperar su matraca y seguir combatiendo.
En ciertas misiones como por ejemplo las que se desarrollan en las selvas de Colombia la cosa se pone mejor aun porque somos acompañados por un equipo de soldados que al igual que los enemigos actúan por cuenta propia de una forma muy eficiente.
Mirando lo que hacen los aliados controlados por la máquina podemos ubicar trampas ya que al detectarlas ellos evitarán seguir avanzando hasta que nos ocupemos del problema, y a la hora de los tiroteos, los despelotes que se arman son memorables.
En lo que hace al juego en multiplayer a pesar de tener la misma variedad de opciones que solemos ver en cualquier juego de este estilo, los distintos modos son bastante copados y muchos de los escenarios son ideales para jugar por equipos al mejor estilo Counter-Strike.



Aquí pueden ver una de las etapas en las que nos toca repartir felicidad desde el aire

Vamos por partes

Gráficamente hablando, SOF II es notablemente superior a su antecesor, los escenarios tienen una complejidad y un nivel de detalle sorprendente y ya se pueden hacer a la idea que los efectos especiales que este engine tiene son para caerse de la silla. La física del juego es fenomenal en todo sentido cosa que se aprecia al dispararle a los vidrios de ventanas y cosas así, ya que en lugar de reventarse como siempre sucede, podemos ver como se desprenden pequeños fragmentos alrededor del lugar por donde paso la bala.



Para jugar después del horario de protección al menor

Pero si hay algo que realmente merece ser destacado, son los modelos de los personajes.
De los 300 polígonos que usaban anteriormente, los modelitos que se ven aquí han pasado a tener hasta 3000 polígonos que les permiten incluso tener diferentes expresiones en sus rostros.
Gracias a las importantes mejoras en el sistema de daño localizado, conocido en esta versión con el nombre de GHOUL 2, los modelos de cada personaje tienen más de 50 puntos de impacto diferentes en los que se puede causar todo tipo de heridas dependiendo el arma que estemos usando. Al usar las de más grueso calibre como escopetas o explosivos, los pedazos entran a volar de aquí para allá y el aspecto de los cuerpos refleja claramente la gravedad de los impactos, con una precisión morbosa, así que niños y personas impresionables... abstenerse.
Como era de esperarse, la variedad de armas es enorme y en algunos casos hasta es posible usar dos a la vez.
A pesar de que lo que vimos fue una versión de prueba que todavía no está completa al 100%, se nota que SOF II tiene todo lo necesario para convertirse un uno de los shooters vistos en primera persona más grosos del año (esperemos que no se manden ningún moco de último momento), así que sólo es cuestión de esperar un poco hasta el 20 de Mayo y verlo ustedes mismos.

CUARTA SELECCION ANUAL
PREMIOS XTREMEPC
A LOS MEJORES JUEGOS DEL
2001

Uno de los acontecimientos que más expectativas causaba en los lectores de **Xtreme PC** es nuestra ya consagrada entrega de premios a los mejores juegos del año. Nuestros trofeos, que en muchas ocasiones nos pudimos dar el lujo de dar en las manos de sus propios creadores y nuestros propios ídolos, como **Gabe Newbell** de **Valve** por el **Half-Life** o a uno de nuestros ídolos indiscutidos: **Tim Schafer** – creador de **Full Throttle, Day of the Tentacle,** etc. - que tomo de nuestras propias manos en el **E3**, el premio ganado por el sensacional **Grim Fandango** a la mejor aventura del año.
En esta ocasión y aunque pensamos seguir llevando a la **E3** los premios o enviándolos a quien corresponda, nada es parecido.
Con el retraso que sufrió **Xtreme PC** en su publicación, no solo se retraso esta entrega (que tendría que haber salido en ¡Febrero!) sino que tenemos retrasados muchos reviews que tuvimos que juntar todos en este numero. Esto no solo nos deja con poco espacio y por consiguiente, obliga a hacer esta ceremonia extremadamente corta. No solo por el espacio, sino porque ya a esta altura del año (Mayo), no seria útil abocar quince paginas para recordar los mejores juegos de hace un año.
No obstante estos siguen siendo los mejores juegos que jugamos durante todo el 2001, ocupen el espacio que ocupen en la presente nota. Obviamente cada uno guarda un lugar de privilegio en nuestra juegoteca y cada uno de ellos nos hizo pasar momentos inolvidables y obviamente se los recomendamos fervientemente si es que todavía no los tienen.

Nota: Este año el rubro Puzzle / Ingenio quedo vacante porque la calidad mínima que tenían los mejores exponentes no justificaban premiarlos bajo ningún concepto.



ACCION / ARCADES — Ganador: Clive Barker's Undying

Compañía / Distribución: Dreamworks / EA

Sin dudas uno de los juegos menos valorados del año pasado, Clive Barker's Undying es la clara muestra de un FPS bien hecho. Con un argumento sólido, una ambientación espectacular y como su nombre lo indica, con un genio detrás del proyecto que no todos se pueden dar el lujo de tener.
La historia es tenebrosa y prácticamente no hay un momento en que el juego no nos tenga "de punta" esperando por donde va a venir la próxima "sorpresa". Quizás con el único pecado de no poseer multiplayer, este es uno de los mejores juegos de este estilo de la historia y una injusticia que no haya tenido el éxito que se merece acá y en el resto del mundo. Mientras juegos como Barbie Fashion Designer se vende a paladas, Undying junta tierra en las góndolas de los negocios de juegos para PC. Hacete un favor a vos mismo, si todavía no lo tenes, no sabes lo que té estas perdiendo.



Otros candidatos:

Alien Vs. Predator 2
Max Payne
Return to Castle Wolfenstein
Serious Sam: The First Encounter

ESTRATEGICOS — Ganador: Fallout Tactics

Compañía / Distribución: Micro Forté / Interplay

Si juntamos dos de los mejores RPGs de la historia, y les damos una vuelta de tuerca en la jugabilidad, aunque manteniendo y aumentando su calidad, obtenemos lo que se transformo en el mejor juego de estrategia del año. Fallout en su ultima encarnación, Tactics, es de los mejores juegos que vimos este año que paso. Especialmente embellecido con su ambientación post-apocaliptica, con varios modos de juego, uno para loquitos en el que no se puede salvar entre misiones (que pueden llevar largas horas) y con una de las campañas más largas de las que tengo memoria (el Oso afirma que es el juego más largo que jugo en su vida y sabiendo que se jugo alrededor de 4000 juegos, calculo que debe ser sin dudas uno de los más largos) y aunque esto parezca una contra, es exactamente al revés. Fallout Tactics nos atrapa cada vez más, llegando al punto de que no queremos que se termine nunca. Una pequeña maravilla que para muchos, al igual que Undying paso desapercibido. ¡Vamos! ¿Qué están esperando?



Otros candidatos:

Black & White
Civilization III
Kohan: Arihman's Gift
Emperor: Battle for Dune

AVENTURAS / RPG — Ganador: Anachronox

Compañía / Distribución: Ion Storm / Eidos

El primer intento de llevar el clásico estilo de los RPG de consola a PC, con seriedad y logrando un rotundo logro (por lo menos en calidad) paso (¡La pucha con el 2001!) completamente desapercibido. Utilizando, y esto no es un error de tipeo, el engine de Quake II, el equipo de Ion Storm logro una pequeña maravilla que nos alucina con sus escenarios, argumento, desarrollo, combates y escenas animadas realizadas con el engine todo en forma magistral. Otro gran detalle es su humor. Hace mucho que un juego no nos hacia reír a carcajadas con sus ocurrencias. Y aunque el entorno no es justamente gracioso, los comentarios de sus protagonistas nos hacen pasar un rato además de entretenido, muy ameno. Ya lo saben, todavía están a tiempo. Anachronox es el claro ejemplo de las Aventuras / RPG tan buenas que uno las ve cada muchisimo tiempo. Si les gusta el estilo no lo dejen pasar.



Otros candidatos:

Arcanum
Schizm: Mysterious Journey
Wizardry 8

SIMULADORES — Ganador: Flight Simulator 2002

Compañía / Distribución: Microsoft

Este año, sin torres gemelas y todo, Microsoft nos trajo el que quizás sea la mejor versión de este juego en su laaaarga historia o por lo menos, en muchisimo tiempo. Con innumerables mejoras con su versión anterior. FS2002, incluye decenas de novedades para hacer de este, el sueño de los adictos a los simuladores de vuelo. Con la ahora muy utilizada táctica de incluir herramientas para el Gmax (incluido solo en la versión Profesional del juego) y poder editar niveles, el nuevo soporte Multiplayer de entrenamiento, las nuevas cabinas virtuales, una muy buena inteligencia artificial por parte del trafico aéreo y las mejoras gráficas tanto en los escenarios como en las aeronaves en general, FS2002 cumple con creces. Aunque sigue con sus pequeños detalles de siempre, FS2002 es sin dudas el soft de elección para los fanáticos del genero y porque no, para el que por fin se decida a darle una chance al mismo.



Otros candidatos:

F1 2001

DEPORTES

Ganador: NHL 2002

Compañía / Distribución: EA Sports / EA



La licencia que EA Sports trata con más cariño. Más allá de las polémicas sobre si el FIFA es bueno o es malo, hay que reconocer que NHL en esta versión 2002 es uno de los mejores juegos de Hockey sobre hielo del mercado. EA Sports logro un juego en el que, salvo la presentación, que en este caso y sorpresivamente, es bastante "pedorra", todos los demás aspectos del juego están cuidados y mejorados al máximo. Los gráficos, el sonido, todo se une para formar una experiencia como pocas. Por primera vez, jugar en Internet es ágil y divertido, un detalle que los fans más acérrimos apreciaran muchísimo. La sensación de juego nunca estuvo mejor, con festejos inmejorables, una acción vertiginosa y detalles como el hielo que se resquebraja o se hace polvillo por nuestros movimientos y nos hace creer que estamos ahí. Imperdible para los seguidores del genero.

Otros candidatos:

Championship Manager 3 Season 01-02
FIFA 2002

JUEGO EXTENDIDO

Ganador: Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Compañía / Distribución: Bioware / Black Isle / Interplay



Una franquicia que ya paso todas las pruebas de fuego posibles y una empresa (Bioware) que nos demostró que es capaz de emprender cualquier cosa y ganar. Desde MDK2, que no tiene nada que ver con los RPG, hasta Baldur's Gate: Dark Alliance de Playstation 2 que es un "choreo" de Diablo II pero casi, casi se podría decir que mucho mejor ¿Y eso no es decir poco no? Aunque este expansión estuvo a punto de perder ante la del mencionado Diablo II, termino ganando por una mínima cantidad de votos, y es una suerte porque realmente se lo merece. Baldur's Gate II fue increíble y este nuevo adicional, (nada que ver con la olvidable, por lo corta, expansión de Icewind Dale) es algo que merece ser jugado por todo rolero de raza. Un final épico para una saga no menos épica, ideal para jugar mientras esperamos que estos capos terminen su nuevo opus, Neverwinter Nights.

Otros candidatos:

C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge
Diablo II: Lord of Destruction
Sudden Strike Forever
The Sims: Hot Date

MULTIPLAYER

Ganador: Counter-Strike

Compañía / Distribución: Valve Software / Sierra



Y sí. Por segunda vez consecutiva este Mod de Valve se lleva el premio al mejor juego Multiplayer del año. Counter-Strike, algo que se puede bajar gratis (el único requisito es tener el Half-Life) o usar el que vino en incontables versiones de nuestros CD's, así como en datafull.com donde, como siempre, esta la ultima versión disponible. También posee una versión comercial, mucho más económica que tener que comprar el combo Half-Life / Counter-Strike y que no requiere del primero y trae adicionales.

Y gana por segunda vez, porque sigue mejorando, cada vez es más la gente que lo juega y con todos los planes que tiene Valve por implementar, no creemos que el furor se pase muy rápido que digamos. Aunque Wolf en MP es muy bueno, así como Day of Defeat es excelente y encima también gratarola como el ganador, Counter-Strike sigue estando primero en las preferencias de la gente y en un juego en el que justamente el objetivo es jugar con otra gente, que sea el más jugado es un factor que no se puede dejar de lado.

Otros candidatos:

Alien Vs. Predator 2
Dark Age of Camelot
Day of Defeat
Return to Castle Wolfenstein

DECEPCION

Ganador: Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Compañía / Distribución: Stormfront Studios / Ubi Soft



Muy pocos juegos captan la atención de los seguidores como lo hacen los RPG. Generalmente, gente fanática a ultranza (entre la que nos incluímos muchísimos de nosotros) y que ni bien salen, corremos a comprarlo. En nuestro caso, es nuestro deber, pero en el de muchos es un hecho que después lamentan. Y sí. Ser fanático no es fácil si te pagan con juegos como esta inmundicia que fue Ruins of Myth Drannor. Lleno de Bugs (uno de la primera versión hacía que en ciertas maquinas al desinstalarlo ¡Te vuele el rígido!), aburrido, vendiéndolo como la gran epopeya que incluye la tercera edición de las famosas reglas de Dungeons & Dragons para luego darnos esto...

El juego no es para el Lado bizarro, pero obviamente para lo que prometía, no cumple ni a palos. Monótono, embolante como pocos, Pool of Radiance es un justo merecedor de este premio a la falta de pilas por hacer algo piola con una licencia de la San Flauta.

Otros candidatos:

Evil Dead
Star Trek Voyager: Elite Force Expansion Pack

PEOR JUEGO

Ganador: Big Brother 2

Compañía / Distribución: Aebly / Soft MACHINE / Infogrames

Por unanimidad, este titulo nominó a la competencia a quedar en el olvido. Este gran curro que fue hacer un juego de un programa desastroso, se alzó con muchos, muchísimos cuerpos de ventaja como el peor juego del 2001. Para empezar, llamarlo juego es poco menos que una ironía porque se supone que en un juego la interactividad tiene que ser abundante y acá muchas veces nos quedamos mirando la pantalla sin hacer nada. Y si hacemos algo, seguramente vamos a extrañar el mirar la pantalla. Son 4 mini games de poca monta que no hacen otra cosa que recordarnos que tolerar cosas así rozan lo inhumano. Imitando las pruebas semanales que tenían que hacer los salames de la casa, tenemos que padecer lo más básico e indigno de la programación para PC visto en años. En el 2001, vimos unas cuantas basuras. Pero como esta, ninguna. Y esperamos que por lo pronto, no las volvamos a ver.



Otros candidatos:

- Big Brother
- Euroman
- Journey's End

SORPRESA

Ganador: Project Eden

Compañía / Distribución: Core Design / Eidos

Aunque nos esperábamos algo bueno, ya que era un juego que venía de los creadores de Tomb Raider y todo lo que nos habían mostrado en el E3 anterior nos había gustado al punto de dedicarle una tapa en nuestro número 44, Project Eden resulto ser un juego muy diferente de lo que aparentaba, pero también mucho mejor. Con un engine hecho a medida y con nada que envidiar a su éxito anterior, la gente de Core nos sorprendió con una excelente aventura, repleta de puzzles con la pizca de acción necesaria para mantenernos entretenidos. Manejar a los cuatro protagonistas es una brisa gracias a la intuitiva interface. Los escenarios son increíblemente grandes e interactivos. Movemos, destruímos o transitamos por enormes estructuras que nos reducen al tamaño de insectos y recorremos una trama común que en el final se va a pique a full pero por suerte no es el eje del juego. Ojalá pudiéramos decir lo contrario, pero Project Eden es otro de los grandes olvidados de este año que pasó. Esperemos que ustedes ahora le puedan dar una nueva chance.



Otros candidatos:

- Blade of Darkness
- Echelon
- Etherlords
- Hostile Waters
- Star Monkey

JUEGO DEL AÑO...

Ganador: OPERATION FLASHPOINT

Compañía / Distribución: Bohemia Interactive / Codemasters

Otros candidatos:

- Clive Barker's Undying
- Fallout Tactics
- Flight Simulator 2002
- Anachronox

Y otra vez hay coincidencia. No sabemos cómo pero parece que todos los Argentinos estamos locos por Operation Flashpoint, que salió ganador, no solo seleccionado por la gente de la Editorial sino que por más del 60% de los votos de los lectores que también lo coronaron por un amplio margen. OF es una simulación muy completa y compleja en la que podemos controlar tropas de infantería y una infartante cantidad de vehículos de todo tipo, aéreos y terrestres. Un editor sencillísimo. Un fuerte apoyo por parte de la compañía que no solo saca patch tras patch sino que saca misiones nuevas gratuitas, le agrega vehículos, etc., todos chiches que pueden encontrar en nuestros CD's o en datafull.com. Ahora, con una nueva edición Gold, ideal para el que todavía no lo jugo porque se puede llevar en un mismo paquete: el original upgradeado más Red Hammer, la expansión que nos deja jugar la campaña del lado Ruso. Con un nuevo disco de datos en camino (del que pueden encontrar un preview en este mismo número) y soporte a full, pueden esperar ver mucho más de este maravilloso juego por mucho tiempo. Un fuerte aplauso para Bohemia Interactive que bien merecido que se lo tiene y que por favor, que preparen la continuación cuanto antes.



REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90%
CLASICO

Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80%
EXCELENTE

Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70%
MUY BUENO

Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60%
BUENO

Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50%
REGULAR

Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40%
MALO

Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0%
MUY MALO

Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV	90%
HIDDEN & DANGEROUS: DELUXE	93%
OPERATION FLASHPOINT: GOLD UPG.	90%
SID MEIER'S SIM GOLF	90%
TRAINZ	92%
JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	92%
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT	92%
FREEDOM FORCE	92%
STAR TREK: BRIDGE COMMANDER	91%
FIFA 2002: WORLD CUP	90%



Los juegos que aparecen con este símbolo merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Black Cactus / Microids
INTERNET: www.warriorkings.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 350 MHz, 128MB de RAM, CD-ROM 4X, 600 MB libres en el disco rigido, placa aceleradora 3D de 8MB, placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet o Lan hasta 8 jugadores.

PROMEDIO
78%

WARRIOR KINGS

UNA PROPUESTA INTERESANTE, QUE PODRÍA HABER DADO PARA MÁS

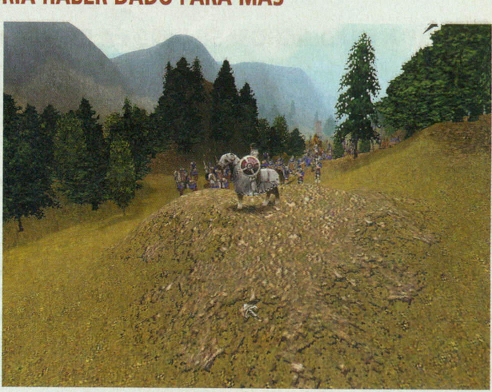
Por Alejandro Nigro

Cuando fue anunciado, Warrior Kings se perfilaba como una promesa interesante, para los fans de este tipo de juegos y a pesar que a fin de cuentas el juego terminó siendo muy bueno, si se hubieran pulido un poco algunos detalles, de seguro podría haber estado mucho mejor. De cualquier forma, en medio de esta avalancha de juegos estratégicos que han estado saliendo últimamente es algo que vale la pena destacar. Y por qué no, dedicarle unas cuantas horitas.

¡Las tierras de Cravant están en tus manos!

En su modo para un solo jugador, Warrior Kings nos guiará a través de la historia del joven Artos, hijo del Barón de Cravant, quién se vio obligado a alejarse de su tierra natal, escapando de las garras del hombre que traicionó y mató a su padre, para retomar fuerzas, formar un nuevo ejército y así planear su venganza. A pesar de que en términos generales estamos ante algo muy parecido a lo que normalmente vemos en este género, durante el transcurso del juego, se nos presentarán ocasiones en las que tendremos que optar por diferentes caminos, y nuestra elección afectará al transcurso de la historia por completo al punto tal que podremos terminar controlando a un ejército del mal o tal vez a un reino mágico repleto de míticos guerreros dispuestos a pelear por la justicia. Sin ser una idea super original, está piola que hayan hecho esto, como para que la cosa no sea tan lineal.

Por otro lado, el repertorio de unidades es muy variado ya que va desde simples soldados hasta caballeros sagrados y enormes bestias de guerra; algo muy interesante es el uso efectivo del terreno 3D, que juega un papel estratégico muy importante, ya que las alturas proporcionarán una increíble ventaja tanto a los arqueros como a los espías a la hora de vigilar los alrededores, mientras que las unidades a caballo galoparán mas rápido descendiendo de una colina.



Como en muchas otras ocasiones, dispondremos de diferentes formaciones de combate y cada una de nuestras unidades ganará experiencia a medida que vaya amasijando a otros oponentes. El problema de Warrior Kings (WK) reside en el modo Single player, ya que a pesar de estar muy bien estructurado suele brindarnos muy poca libertad de construcción, ya que por lo general comenzamos las misiones con una ciudad que casi no podremos modificar y un grupo de soldados con los que tendremos la obligación de llevar a cabo nuestro objetivo. Tan sólo de vez en cuando, podemos edificar un par de granjitas junto a un cuartel, para entrenar un pequeño ejercito, pero al margen de eso las opciones para construir en este modo son pobres. Esto puede resultar un tanto frustrante para los fanáticos del genero que, acostumbrados a crear imperios colosales a partir de tres meros campesinos y un par de recursos en el bolsillo, se encuentran con un reino "prefabricado" con templos, torres, murallas y todas esas chucherías de regalo, sin tener otro remedio que pegarse una vueltita por el mapa en busca de un poco de acción (lo digo por experiencia...). Por razones desconocidas, el modo single player no es mas que una máscara que nos impide ver todo lo bueno que posee este juego, sin dudas una injusticia hacia la gente que no pueda disfrutar de la opción multiplayer.

Sí, así es, porque las partidas que se jueguen tanto en LAN como por Internet serán como Dios manda: tendremos que construir una ciudad empezando con simples peones, que necesitarán talar arboles y cosechar granjas, para dar origen a nuestro futuro imperio.

Lamentablemente, WK no posee un modo Skirmish, haciendo imposible el aprovechamiento al máximo del juego para quienes quieran enfrentarse a la computadora, limitándolo aún más. Otro de los aspectos negativos que presenta el juego, son los extensos tiempos de carga y los requeri-mientos del hardware, que exigen muchísimo mas de lo que figura en la caja.

A pesar de los puntos en contra que presenta, la música y los efectos de sonido son de lo mejor y el apartado gráfico posee una calidad que pocas veces se ve en un RTS.

Es una lástima que la gente de Black Cactus no haya aprovechado al máximo las capacidades de este título, pero aun así, el modo multiplayer es más que una excelente razón para darle una oportunidad.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un muy buen RTS en 3D que podría haber sido excelente con tan sólo un par de modificaciones.
LO QUE SI: Los excelentes gráficos 3D. Las batallas. La variedad de unidades y el modo Multiplayer.
LO QUE NO: Los tiempos de carga. Los altos requerimientos de hardware.

78%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: DarXabre / The Thirteenth Production
INTERNET: No hay informacion disponible
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64MB de RAM, CD-ROM 4X, placa aceleradora 3D, placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: hasta 4 jugadores por Internet o LAN

HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE

¡GUARDA MUCHACHOS! SE VINO LA BARRA BRAVA

Por Santiago Videla

Cada vez que el nombre Hooligans suena por ahí, la comunidad europea tiembla, ya que cada vez que estos sujetos asoman la cabeza, alguien tendrá que ir pidiendo hora en el dentista o ir pensando en comprar vidrios nuevos para su negocio o vehículo.
Pero sin importarles demasiado la polémica y los millones de críticas nada amigables que recibieron, los chicos de una pequeña compañía holandesa llamada DarXabre no lo dudaron ni un segundo y se mandaron un interesante fichín que nos invita a vivir el lado más oscuro de la violencia en el deporte... un médico por allá.

Piña va, piña viene...

A pesar de tener una trama más bien sencilla, Hooligans es un juego de estrategia en tiempo real bastante complejo y por cierto mucho más complicado de lo que parece.
En la mayoría de los niveles, los objetivos principales varían desde tener que llegar al estadio para alentar a nuestro equipo, hasta simplemente salir a la calle a reventar a los seguidores de cualquier camiseta que no sea la nuestra, pero en cada caso siempre tenemos un elemento en común, que es el descontrol a gran escala.
Como en todo buen juego de estrategia que se precie de serlo, acá tenemos unidades con funciones específicas, también es necesario conseguir recursos aunque no de la forma tradicional e incluso hasta podemos usar ciertas estructuras como bares, pubs y esas cosas, para reunir a la muchachada y mantenerlos contentos mientras planeamos nuestra próxima movida.
Además del líder de nuestro alegre y sano grupo de amantes del deporte, tenemos siempre la posibilidad de ir reclutando distintos tipos de personas que se unirán a nosotros para compartir esta sana e inofensiva pasión y ya desde un primer momento estamos obligados a pensar con cuidado cómo usar a cada quién.
Además de las cosas que todos saben hacer, cada tipo de personaje tiene una habilidad especial, como la de manejar vehículos, tirar abajo alambrados o vallas, usar cócteles molotov y granadas a la hora de intercambiar opiniones con los del bando contrario y muchas otras cosas más.

...¡seamos civilizados carajo!... con la ayuda de los personajes adecuados, podemos agarrar baldosas de la calle y usarlas como proyectiles...

Pero por más noble que sea nuestra meta, pueden hacerse a la idea de que nadie se nos unirá sin un pequeño incentivo y precisamente ahí es donde entra en juego el tema de los recursos.
En primer lugar, tenemos el efectivo, pero como los trabajos honrados y nuestros amigotes son como el agua y el aceite vamos a tener que buscar algunos métodos alternativos para que nuestra economía personal se reactive, cosa que podemos hacer saqueando comercios, casas y todo tipo de establecimientos que encontremos en nuestro camino.
Al pasar el cursor por encima de dichas estructuras, la máquina nos mostrará la cantidad de guita que podemos afanar de cada lugar con lo que sólo basta dar la orden, para que nuestro grupito de inadaptados tiren abajo las puertas y se afanen lo primero que encuentren. Si se trata de conseguir algunos centavitos extra, también es posible intentar persuadir a los inocentes transeúntes que van por ahí, pero hay que tener mucho cuidado, porque si la codicia nos supera y empezamos a teñir las calles de rojo, las fuerzas del orden vendrán a convencernos de que nos portemos bien de una forma no muy amigable.
Una vez que tenemos un dinero en el bolsillo, tenemos la opción de apoderarnos por la



fuerza del primer pub que encontremos y eso nos permite usar dicho establecimiento como base. Pero lo bueno de eso es que al estar en estos lugares, podemos invitar unas cervezas a todos los presentes y lograr que en medio de una mamúa colectiva, muchos de ellos se nos unan por voluntad propia. En algunos casos, también puede darse que muchos de los que estaban en el pub a la hora de repartir bebidas nos sigan por inercia hasta que se les pasen los efectos del alcohol y cuando esto suceda esos personajes actuarán por cuenta propia.





Pero además del chupi y el dinero hay otros dos recursos igualmente importantes que son las mujeres y ciertas hierbas de colores que podemos conseguir por ahí y que no son precisamente para usar como decoración... aunque quienes las usen si van a ver muchos colores alegres.

Si al encontrarnos con las barras rivales la cosa se pone caliente, no siempre irse a las manos es una buena solución, muchachos... ¡Seamos civilizados, carajo!... Con la ayuda de los personajes adecuados, podemos agarrar baldosas de la calle y usarlas como proyectiles, comprar armas en los comercios correspondientes, o si es necesario tomar medidas extremas, hasta podemos tomar prestado algún auto que encontremos estacionado y pasarle por arriba a todo aquel descontrolado que no quiera entrar en razón, claro que para esto tendremos que tener un personaje que sepa manejar.

Cuando la moral entre nuestros amigos está medio por el piso, es necesario levantarla como sea y para eso nuestro líder tiene la habilidad de empezar a cantar esos típicos cantitos de cancha que hace entrar en calor a más de uno y como elemento estratégico esto es vital, no importa lo inútil que pueda parecer.



Patoteros virtuales

Con gráficos 2D que se ven desde una perspectiva isométrica muy similar a lo que en su momento vimos en clásicos como Syndicate, y sin ser lo más avanzado del mercado, la calidad visual de Hoolligans es muy buena y más que suficiente como para que el juego también nos enganche por ese lado.

Todas las ciudades que visitamos están repletas de detalles copados y encima se puede destrozar casi todo lo que encontramos a nuestro paso, eso incluye los mencionados vehículos que están en las calles.

Aunque los personajes son bastante diminutos, están bien animados y cuando se juntan muchedumbres numerosas la acción se vuelve espectacular, todo eso acompañado de efectos especiales como la sangre, que ayuda a crear esa sensación de que estamos en medio de una verdadera batalla campal.

A veces, a nuestros personajes les cuesta evitar obstáculos cuando les hacemos seguir caminos muy largos o complejos y la inteligencia artificial de los oponentes controlados por la máquina no es lo que se diría brillante, pero igualmente resulta entretenido jugarlo. En Inglaterra, este no tan inocente título ya armó un escándalo de aquellos, o sea que difícilmente los fans del Reino Unido podrán verlo en persona y no es para menos, incluso hace un tiempito en un noticiero de nuestras pampas conducido por un señor que nunca se rie (o por lo menos nunca lo vi hacerlo) se hicieron breves reseñas de este jueguito por su bajo contenido moral, pero bueno, mientras que no se nos olvide que se trata de un simple juego, está todo bien.



En pocas palabras, aunque Hooligans no va a estar entre los candidatos al mejor juego del año 2002, lo que los pibes de DarXabre hicieron está realmente muy piola, así que si son fanáticos de la estrategia en tiempo real y quieren armar un poco de despelote sin joderle la vida a nadie, no lo piensen mas y corran a buscarlo ¡Ya!.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un muy ingenioso y atrapante juego de estrategia en tiempo real en el que la violencia en el deporte está a la orden del día.

LO QUE SI: La variedad de cosas que se pueden hacer. La gran libertad que tenemos para hacerlas. El juego exige usar la cabeza a fondo.

LO QUE NO: La inteligencia artificial de la máquina tiene algunos defectos. Algunas de las opciones de la interface del juego son algo incómodas.

79%

MUY BUENO

PROMEDIO **90%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: New World Computing / 3DO
INTERNET: www.3do.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz. 128 MB de RAM, CD-ROM 4X, 750 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D de 16 MB, placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible aún. 3DO prevé una pronta actualización.

PREMIO X XTREME

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

EL REGRESO TRIUNFAL DE LA FRANQUICIA, AHORA CON UNA VERSIÓN HECHA A MEDIDA

Por Diego Bournot

Como fanático de la saga de HOMM que soy, debo decir que esperaba muy ansiosamente esta nueva versión del juego. Y tal y como esperaba, la espera realmente ha valido la pena: la gente de New World Computing ha vuelto a crear un producto de altísima calidad, que dejará satisfechos a todos los cultores de esta serie, y de seguro también atraerá a más de un novato.

La calidad de siempre

La serie de HOMM, que nació hace casi una década de la genial idea de volcar el universo de los juegos de rol de Might & Magic al género de la estrategia, ha producido desde la aparición del primer Heroes of Might & Magic, tres juegos y varias expansiones; todos ellos exitosos. Al mismo tiempo, la saga ha creado una leal comunidad de fans, que han seguido la historia de naciones legendarias como Erathia, Bracada o AvLee, y héroes no menos conocidos, como el elfo Gelu, el bárbaro Tarnum o Catherine, la reina de los humanos; juego tras juego y expansión tras expansión. Y precisamente de esto se trata: tras un paréntesis que ha durado tres años, en los cuales jugamos Heroes III, Armageddon´s Blade, The Shadow of Death y las mini-expansiones conocidas como Heroes Chronicles, un nuevo juego de HOMM acaba de hacer su aparición.

El argumento del mismo arranca con el final del último capítulo de Heroes Chronicles: dos héroes, antiguos amigos, ahora convertidos en mortales enemigos. Tarnum, el bárbaro, portador de la Espada del Hielo, se enfrenta en combate singular a Gelu, el elfo, poseedor de la Espada del Armagedón. Una antigua profecía señala que si estas dos espadas llegan a juntarse, desencadenarán la destrucción del mundo. Al chocar estas dos espadas durante el combate, la magia poderosísima y opuesta a la otra que ambas encierran, se libera, dando lugar a un cataclismo a nivel planetario. De este mundo agonizante, miles de refugiados escapan por diversos portales abiertos por magos a un nuevo plano, a comenzar una nueva vida. Y una nueva historia comienza...

Pero esta vez, no se trata sólo de un nuevo eslabón de la cadena. En esta ocasión, New World Computing se enfrentó a un gran desafío: no sólo se trataba de crear una nueva versión del juego digna de sus antecesores y de su ilustre nombre, sino que esta vez los cultores del juego demandaron que Heroes IV fuera completamente nuevo, pero que a la vez permaneciera fiel a la temática y la forma de juego de los anteriores juegos de la serie Heroes. Y a pesar de lo dificultoso de la misión, Heroes IV realmente cumple con todo lo exigido por los fans: es un verdadero tributo a la gente de New World Computing, y un ejemplo a seguir por muchas otras firmas, que lanzan pomposamente nuevas "versiones" de sus juegos, los cuales en realidad son las mismas versiones anteriores con algún que otro retoque de índole meramente cosmética.

Para los cultores de la serie de Heroes, comenzaré señalando que una de las características más sobresalientes de Heroes IV, no es nueva, sino compartida por todas las versiones anteriores del juego: consiste en su flujo de juego extremadamente adictivo, hasta el extremo de ser convertirnos en noctámbulos carentes de descanso y vida social. Todos conocemos de sobra la forma en que la serie Heroes atenta contra nuestra salud, obligándonos siempre "a jugar sólo un turno más", hasta que nos damos cuenta de que nos hemos pasado la noche entera frente al monitor. El "sólo un turno más" se transforma en "bueno, hasta que termine el escenario nomás", para pasar a "veo un poquito del escenario que sigue y me acuesto", para terminar dándonos cuenta del tiempo tran-



scurrido cuando vemos salir el sol por la ventana.

Para todos aquellos que nunca han jugado un juego de Heroes, y están considerando la posibilidad de empezar con Heroes IV, he aquí una pequeña explicación de la mecánica de estos juegos: se trata de una serie de juegos de estrategia por turnos. La acción tiene lugar en un colorido mundo de fantasía, basado en el de la serie de juegos de rol Might & Magic. A grandes rasgos, la idea consiste en crear un héroe, el cual es un presonaje especializado en la fuerza (combate físico) o en la magia (combate por hechizos). Comenzando con un pueblo inicial, el héroe adquiere experiencia a medida que explora el escenario, conquista fuentes de recursos, pueblos y ejércitos enemigos y neutrales. Existen varias alineaciones o "razas" con las que podemos contar, cada una de las cuales posee distintos tipos de pueblos y criaturas, todas disponibles para reclutar mediante el pago de oro en monedas y otros recursos en el caso de las criaturas más poderosas. Y ahora, tras haber aprobado el curso básico de HOMM, vayamos a lo nuevo que incorpora Heroes IV a la serie.



Lo nuevo de Heroes IV

Tal y como anticipé en el título, HOMM IV es un juego hecho "a medida". Esto es así porque la gente de New World Computing ha incorporado a esta nueva entrega de la saga la mayoría de las mejoras y elementos reclamados por la comunidad de fans de Heroes. El juego se basa en un engine enteramente remozado, que incluye un sistema de combate, magia, construcción de pueblos y generación de caracteres completamente nuevos.

Una de las grandes innovaciones de HOMM IV consiste en el manejo del combate: ahora, el mismo heroe participa activamente en la batalla, en lugar de observar la misma desde una "platea preferencial", y lanzar algún hechizo ocasionalmente. Esto significa que ahora el héroe puede morir en combate, por lo cual hay que cuidarlo como a la más preciada de nuestras criaturas. Pero al mismo tiempo, se transforma en una poderosa unidad, capaz de decidir el combate por sí sólo. Con esta idea en mente, todo el sistema de combate ha evolucionado: en HOMM IV es posible separar por completo a las criaturas de los héroes, es decir, se pueden generar tanto ejércitos "clásicos" como también hacerlos sólo de criaturas sin un héroe que las comande, o incluso creando una unidad compuesta sólo de héroes, al mejor estilo de los juegos de rol. Y la idea realmente funciona muy bien: he ganado la campaña de los humanos utilizando durante los últimos tres escenarios un ejército compuesto tan sólo de héroes; dos o tres héroes guerreros encargados de "dar y recibir", con tres o cuatro héroes magos detrás, lanzando sobre ellos hechizos de protección y otros para incrementar el daño infringido por los guerreros. Tal como lo dice el nombre, Heroes of Might & Magic. Otra innovación consiste en que en el combate, las unidades se dañan mutuamente al mismo tiempo, siendo mucho más realista que poder "pegar" y que el enemigo deba esperar a "recibir" para poder retribuir la gentileza. Esto impide también que suceda algo que ha sio criticado en versiones anteriores del juego: que si nuestros stacks de criaturas son lo suficientemente poderosos, tras nuestro primer golpe el enemigo no sobreviva para devolver el golpe.

En Heroes IV se han suprimido los upgrades de las criaturas. A simple vista, parecería que con esto el juego ha perdido complejidad, pero nada más alejado de la realidad. Ahora, las criaturas, en su forma "básica", poseen varias habilidades especiales, desde una hasta cuatro en algunos casos. A su vez, el sistema para adquirir las mismas ha sido modificado: en lugar de simplemente construir todos los dwellings de criaturas que permite cada tipo de pueblo, tenemos la opción de elegir qué criaturas queremos poseer. A medida que "levantamos" un pueblo, el árbol de construcciones nos permitirá elegir uno lista de dos dwellings distintos para cada nivel de criaturas. Por ejemplo, si jugamos con humanos, teniendo en mente nuestra elección de las criaturas de nivel 1 para nuestro ejército; podemos elegir construir una Squire's Guild ó un Archery Range, las cuales nos suministrarán Squires o Crossbowmen, respectivamente. Cada dwelling construido previene la construcción del otro del mismo nivel. De esta misma manera, llegado el momento de generar criaturas de nivel 4, deberemos decidir si preferimos poseer Champions o Angels. Esto permite también dar un cierto perfil y versatilidad a nuestro ejército, ya sea





que preferamos crear uno basado en criaturas rápidas y voladoras, o en arqueros y criaturas que atacan a distancia, o criaturas poderosas para combate cuerpo a cuerpo. A su vez, ahora los ejércitos neutrales que custodian los recursos no permanecen inmóviles sino que "patrullan" sus áreas de responsabilidad, y persiguen y atacan a cualquiera que se acerque (¡cuidado con usar un héroe como "che pibe" y hacerlo recoger recursos cerca de criaturas sueltas!).

El sistema de magia ha sido mejorado y ampliado en gran medida, e influye mucho, junto con las habilidades, en la generación de cada uno de los 48 tipos distintos de carácter. Heroes IV conserva gran parte de los hechizos de Heroes III, aunque balancea algunos de ellos, principalmente aquellos que eran excesivamente poderosos; y añade muchos nuevos que producen efectos muy interesantes, cabe destacar uno de los hechizos "de aventura" (no de combate) que quita a un héroe determinado la mitad de su capacidad para moverse ese turno. Muy novedosa es también la posibilidad de permitir que los héroes se especialicen en un determinado tipo de magia hasta el nivel de Gran Maestro, obteniendo grandes beneficios en el área de especialización. Lo mismo ocurre, a un nivel un tanto menor, con las habilidades especiales de cada héroe. Todo esto se conjuga para permitir crear un héroe mucho más personalizado que en las ante-riores versiones del juego.

Los gráficos y el sonido

En cuanto a calidad gráfica, Heroes IV merece un apartado especial. La franquicia siempre se ha distinguido por su excelencia en este campo: si bien en Heroes I, II y III los mismos son 2D, el exquisito detalle y colorido con que cuentan, y lo bien logradas que están las criaturas hacen que esto poco importe. Con Heroes IV, New World Computing finalmente se ha arriesgado a dar el salto a las tres dimensiones, presentando el juego con mapas isométricos muy bien logrados, tanto en el modo aventura como en el de combate. Explorar los mapas es un verdadero placer, gracias a la cantidad de exquisitos detalles y de colorido que hacen de los mismos una fiesta para la vista, aunque alguien muy quisquilloso podría decir que los mismos están un tanto atiborrados de objetos y pueden cansar la vista con tantos detalles. La pantalla de acceso a cada uno de los pueblos -o palacios, como se prefiera- realmente parece un cuadro. Muy, pero muy bien logrado.

El único defecto que le encuentro a los gráficos, es que debido a la nueva perspectiva, y al tamaño de los mapas, las criaturas se ven un tanto pequeñas, perdiendo parte del aspecto amenazador que tan bien recordamos de versiones anteriores: en Heroes III, un Dragón Negro o un Titán, visualmente imponían mayor respeto que en Heroes IV. Los efectos de sonido son muy buenos, aunque muchos de ellos son reciclados de versiones anteriores; sobre todo los de criaturas que se mantienen en el juego (después de todo, es lógico que las mismas sigan produciendo los mismos sonidos). La banda de sonido es sencillamente de excepción, todos recordamos la música de ópera con arreglos orquestales de Heroes II, absolutamente espléndida, y la banda sonora sintetizada y con magnífica percusión de Heroes III.

Para Heroes IV, los desarrolladores de New World Computing decidieron juntar ambas bandas sonoras, utilizando la música de ópera característica de Heroes II para el modo aventura y la pantalla de management de los palacios, y la percusión de Heroes III para los combates. Brillante.

Conclusiones finales

Si bien Heroes IV no dispone de soporte multiplayer (New World Computing promete adicionárselo en breve mediante un patch), las 6 campañas y 24 escenarios de los que dispone el juego proporcionan material suficiente para muchas horas de entretenimiento. El poderoso editor, que no sólo permite crear escenarios completamente personalizados, sino enlazarlos para formar campañas completas, promete alargar la vida útil de Heroes IV, así como nuestra carencia de horas de sueño y vida social.

Si algo le faltaba a Heroes IV para ser todo un clásico (aunque a mi entender, no hacia falta más nada), New World Computing atenta a los pedidos de sus fans, recibio pedidos de los fanaticos más acerrrimos y supo responder a sus pedidos para asi incluir casi todas las mejoras pedidas por los miles de fans de esta exitosa saga. Y lo que no es menos importante, supo hacerlo sin que el juego pierda su identidad: a pesar de los grandes cambios incorporados, Heroes IV sigue sintiéndose y jugándose como un juego de la serie Heroes of Might & Magic. Un juego que superó el paso del tiempo, y un ejemplo para, por lo menos, intentar imitar en calidad.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una versión modernizada, de calidad irreprochable, de la clásica serie de estratégicos de Heroes of Might & Magic.
LO QUE SI: Mejoras hechas "a medida". Gráficos. Banda de Sonido. El nuevo sistema de combate, creación del héroe y construcción. Las campañas. ¡Manual .PDF en el CD, con guias de referencia de cada raza y todo!
LO QUE NO: Falta de soporte multiplayer (por ahora).

90%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Object Software / Strategy First
INTERNET: www.strategyfirst.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 63MB de RAM, CD-ROM 4X, 450 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D de 8MB, placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores por internet y 8 por LAN.

DRAGON THRONE: BATTLE OF RED CLIFFS

HISTORIAS ÉPICAS EN LA ANTIGUA CHINA

Por Alejandro Nigro

De la mano de Object Software, nos llega un formidable RTS al más puro estilo Age of Empires, que con algunos toques típicos de juegos de rol y basado en la épica novela del siglo 14 "Romance of the Three Kingdoms" nos embarca en un viaje a la antigua China, para revivir uno de los períodos más importantes en la historia de este país.

Administrando nuestro reino

Dándonos la posibilidad de tomar el papel de los tres personajes clave de la época (Sun Quan, Cao Cao y Liu Bei), cada uno con el propósito de unificar los reinos divididos de China, Dragon Throne nos ofrece tres campañas, que nos guiarán a través de los capítulos más destacados de la novela en la que se basa el juego, narrándonos los acontecimientos históricos sucedidos durante ese período, desde tres puntos de vista diferentes.

La forma en que se desarrolla el juego es bastante tradicional. Aquí la economía se basa, como siempre, en una combinación de recursos que nuestros peones se encargarán de buscar sin chistar. Algo realmente interesante es que en caso de que sea necesario, podremos entrenar a nuestros peones en el cuartel general, para luego mandarlos a la guerra como soldados, por otra parte, cuando haya ocasiones en las que no necesitemos de un amplio ejército y tengamos que concentrarnos en la economía, podremos darle a nuestras tropas una vida tranquila como trabajadores. Cada una de nuestras unidades tiene una tabla con características, como en el más puro juego de rol, de las cuales algunas se irán incrementando a medida que subamos de nivel con la experiencia ganada en el combate: puntos de vida, fuerza, poder de ataque y velocidad; y otras que cambiaran según las circunstancias, como la moral y la lealtad.



Nuestros héroes y generales son los únicos en tener tres características extra: Inteligencia, liderazgo y poderes sobrenaturales, lo que implica una buena variedad de habilidades mágicas tanto ofensivas como defensivas, que también irán mejorando a través de la experiencia. Como si fuera poco, podremos recompensar a unidades específicas con una suma en metalico, o un titulo honorario entre 64 distintos (Comandante, General, Primer mi-nistro...) asegurándonos de esta manera su lealtad, detalle que es simplemente espectacular. Además de organizar nuestro ejército y de recolectar recursos, también tendremos que mantener a los ciudadanos felices, aplicar una tasa de impuestos a cada una de nuestras ciudades, establecer tratados diplomáticos con los demás reinos y saber afrontar los desastres que pueden azotarnos a todos; diluvios, inundaciones, terremotos, pestilencias y todo tipo de catástrofes. Además de la campaña normal, también tendremos la posibilidad de jugar contra la máquina en modo Skirmish o en modo multiplayer con hasta 8 jugadores, con múltiples opciones, para ajustar la dificultad, la cantidad de habilidades, de oponentes, de ciudades y de recursos con los que vamos a comenzar la partida, en cualquiera de los 15 mapas disponibles. A pesar de no poseer un engine 3D como muchos de sus competidores, los gráficos de Dragon Throne son excelentes y muy detallados. Algo realmente atractivo es que el tamaño de las estructuras está en escala con respecto a las unidades, ya sea desde una simple granja a las imponentes murallas que rodean nuestra ciudad, lo que da una sensación de dimensiones muy precisa. Los efectos ambientales están bien logrados, al igual que los de sonido; las voces y los diálogos en chino, (subtitulados en inglés, por supuesto), le dan un toque de originalidad, mientras que la música acompaña el juego a la perfección. En conclusión, Dragon Throne es un título que combina rol, jugabilidad y sobre todo que atrapa mucho, todo esto con un gran telón histórico que los dejará enganchados frente al monitor durante noches enteras.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RTS con un fondo histórico, basado en una novela y situado en la antigua China.
LO QUE SI: La amplia gama de títulos honorarios y de habilidades. El diseño de las estructuras, la música y los relatos.
LO QUE NO: Las unidades poco variadas. La recolección de recursos es lenta y los desastres naturales... son un desastre.

83% EXCELENTE

PROMEDIO
84%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: SSG / Ubisoft Entertainment
INTERNET: www.warlordsbattlecry2.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 350MHz, 64MB de RAM, CD-ROM 8X, 600MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D 16MB, placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP

WARLORDS BATTLECRY II

EL REGRESO DE UNA LEYENDA

Por Alejandro Nigro

Todos recordarán aquellos tiempos en los que la saga de Warlords comenzó a tomar gran popularidad entre los juegos de estrategia por turnos ambientados en mundos fantásticos. Warlords Battlecry fue sin dudas uno de los más exitosos por ser el primero de la saga en implementar el sistema de "héroes al estilo rol" en un juego de estrategia en tiempo real; ahora de la mano de Ubisoft nos llega la secuela de este clásico, que no tiene nada que envidiarle a su predecesor.

Heroes, mitos y fantasía

Manteniendo casi intacto el estilo que hizo famoso al título original, lo más importante en Warlords Battlecry II, es crear a nuestro héroe (que luego nos servirá para jugar en cualquiera de sus modos), ya que además de ser el líder de nuestras fuerzas, él será el encargado de levantar nuestras estructuras. Para eso deberemos escoger entre una de las 12 razas que nos provee el juego: Humanos, enanos, orcos, barbaros, enanos oscuros, minotauros, elfos de las tierras altas, elfos del bosque, elfos oscuros, feys, no-muertos y demonios. Cada raza cuenta con diferentes características y 4 atributos principales: fuerza, destreza, inteligencia y carisma, que como es lógico también determinarán sus habilidades, pero además también tienen unidades y estructuras propias de cada clase o sea que la variedad es enorme. Algo interesante es que como parte de la creación de un nuevo héroe, podemos seleccionar entre 4 formas diferentes de ganar experiencia, que nos puede traer ciertas ventajas, entre las cuales hasta podemos llegar a duplicar la cantidad de puntos de experiencia que adquirimos. Pero no todo es tan sencillo, a mayores ventajas, mayores serán las distintas penalizaciones que tendremos que enfrentar, así que ¡ojo! Además de esto, a partir del segundo nivel nuestro personaje tendrá que especializarse en una profesión, según su raza y estas pueden ser: Guerrero, sacerdote, hechizero o ladrón, cada una con sus correspondientes sub-clases en los niveles más avanzados, ampliando la gama de habilidades. Los progresos de nuestro héroe son guardados constántemente de forma automática al finalizar cada batalla, sin importar que salgamos victoriosos o fracasemos. En el modo campaña nuestro objetivo será dominar por lo menos 47 de las 67 regiones existentes, pero desde ya, no seremos los únicos en el mapa con el mismo propósito. A medida que nos vayamos expandiendo vamos a poder conseguir diferentes beneficios de los territorios sometidos, como ser una determinada suma de dinero, unidades especiales, bonificaciones de combate para nuestras tropas, y hasta el control de alguna raza en particular, que se unirá a nuestra causa. Pero para hacer las cosas un poco más interesantes y variadas, en algunos momentos del juego, se nos presentarán eventos especiales, como ser enemigos intentando invadir una de nuestras regiones, mercenarios ofreciendo ayuda, misiones a cumplir, y mucho más. Es importante destacar, que todas las unidades pueden ganar experiencia a medida que vayan saliendo exitosas de los combates y lo mejor es que tendremos la posibilidad de transportar las que más nos gusten de una batalla a la otra. Para esto, cada una de ellas tendrá un costo en puntos que tendremos que pagar si queremos efectuar dicha operación, pero además, mientras mayor sea el nivel de dicha unidad, mayores serán los costos. Como broche de oro, este juego también incluye un muy completo editor, muy fácil de usar, con el que podrán armar sus propios mapas en caso de que los que ya vienen no les alcancen. Si se trata de inconvenientes, tal vez el único que valga la pena ser mencionado es que sólo podemos grabar el juego en una única posición, así que mucho cuidado con eso. Con gráficos que sin ser de última generación son realmente muy buenos y un estilo espectacular, Warlords Battlecry II terminó siendo un juego genial, y pesar de no presentar muchas innovaciones con respecto a su predecesor sigue siendo una excelente opción a la hora de elegir.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Otro genial título de la saga Warlords.
LO QUE SI: El diseño de las unidades y las estructuras que son únicas para cada raza. La jugabilidad y el modo campaña.
LO QUE NO: Sólo tenemos un lugar en donde grabar el juego. Los interminables comandos de teclado, que varían su función según la raza que escojamos.

84%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Illusion Softworks / Take 2 Interactive
INTERNET: www.illusionsoftworks.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400 MHz,128MB RAM, placa aceleradora 3D.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores por Lan o Internet

PREMIO XTREME

HIDDEN & DANGEROUS DELUXE

EL RESTYLING DE UNA OBRA MAESTRA

Por Santiago "Sniper" Videla

Lejos de haber hecho un simple relanzamiento de lo que fue su obra maestra, podría decir que lo que Illusion Softworks logró con esta versión Deluxe es nada menos que cumplirnos el sueño del pibe a todos los que en su momento perdimos largas horas de sueño colgados con la versión original de H&D (a pesar de que estaba repleta de molestos bugs).



Lejos de seguir emparchando cada vez más el viejo y problemático engine del que nunca nos vamos a olvidar, sus creadores optaron por descartarlo y reemplazarlo por una nueva tecnología que entre otras cosas cuenta con una impresionante cantidad de mejoras con respecto a la original... o sea que en pocas palabras podría decir que se tomaron el trabajo de hacer el juego de nuevo casi desde cero. Gracias a este nuevo engine, los viejos y bizarros bugs que antes nos hacían acordarnos hasta de los antepasados más distantes de cada uno de los programadores, ahora son historia ya que como se imaginarán, por aquí no pudimos resistir la tentación de volver a pasarnos un par de semanitas casi sin dormir para "probarlo" y la estabilidad que demostró tener en diferentes tipos de configuraciones fue asombrosa.
Los tiempos de carga que antes eran una verdadera pesadilla ahora son casi instantáneos con lo que su rendimiento mejora de una forma sorprendente, pero esta versión no sólo es rápida a la hora de cargar cada misión sino que ahora, tampoco vamos a tener que preocuparnos que el juego se la pase serruchando nuestro HD durante media hora cada vez que queramos ver el mapa del nivel. Además de las impresionantes mejoras en cuanto a la parte operativa, un detalle copado de H&D Deluxe es que además de todas las misiones del original, incluye todas las de su expansión oficial conocida como H&D Devil´s Bridge, como para que no se pierdan nada de nada. Y como si esto fuera poco, muchas de las misiones originales y las de la expansión fueron modificadas para que la forma en la que se desarrollan sea un tanto diferente, de manera tal que hasta los que se lo conocen de memoria tengan que cuidarse.
En respuesta a la infinidad de pedidos por parte de los fans en todo el mundo, tal vez la novedad más importante que trae H&D Deluxe es un completísimo editor muy fácil de usar, con el que podemos hacer nuestras propias misiones para usarlas tanto en los modos Single Player o Multiplayer, o si preferimos, también podemos bajarnos las misiones que otros aficionados ya están editando, cosa que también abre las puertas para que en un futuro no muy lejano empiecen a aparecer mods, con lo que la vida útil del juego se alarga enormemente.
La otra novedad que vale la pena destacar es que ahora, H&D Deluxe ofrece soporte para "Voice Over Internet" o sea que si tenemos de esos auriculares con micrófono que se ven en todos lados, vamos a poder hablar con nuestros amigos sin necesidad de ningún tipo de software externo, opción que para jugar en modo cooperativo ha probado ser de vital importancia. De todos los cambios que sufrió esta versión con respecto a la anterior, el más impresionante son los nuevos gráficos que usaron, lo que demuestra el impecable trabajo que se hizo. En primer lugar, se cambiaron las viejas texturas por otras nuevas con mayor resolución, cosa que se nota mucho, pero sin conformarse con eso, también se renovaron muchos de los modelos (en especial los de los personajes) y ahora usan más polígonos, haciendo que las diferencias entre este título y el anterior sean aún mayores.
Lo más espectacular de todo es que el nuevo engine hizo posible que se incluyeran efectos especiales muy avanzados que antes ni siquiera estaban y basta con mirar la forma en la que los personajes proyectan sus sombras como si fueran reales o la sorprendente ambientación que generan las luces volumétricas que se usaron en muchos lugares para darse cuenta.
Sin lugar a dudas, el mayor logro de Hidden & Dangerous fue el haber sido el juego con el mejor modo multiplayer cooperativo de la historia y es increíble que el único título que logró brindarnos una experiencia más alucinante fue precisamente esta versión Deluxe. Nunca antes nos había tocado revisar un juego por segunda vez, pero el trabajo que esta gente se tomó en este caso es algo que no podemos pasar por alto así que sigan mi consejo y no esperen un segundo más para salir a buscarlo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una edición especial de uno de los clásicos más grossos de todos los tiempos totalmente renovada... ¡Imperdible!
LO QUE SI: El nuevo engine, los nuevos gráficos, los nuevos efectos, podemos jugar todas las misiones del original y su expansión, su estabilidad en modos multiplayer, la velocidad de carga, el soporte para "Voice Over Internet", ¡El editor!
LO QUE NO: Una vez que uno se engancha se pasará por lo menos dos semanas durmiendo no más de tres horas por día, a veces cuesta configurar la opción de "Voice Over Internet"pero zafa. La música pasa completamente desapercibida.

93%
CLASICO

PROMEDIO
79%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Westwood Studios / EA
INTERNET: www.westwood.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Mínimos: Pentium II 400 MHz con 950 megas de espacio en el disco rígido, 96MB RAM, 16MB Video RAM (requiere aceleración 3D)
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía TCP/IP de red local o Internet hasta 32 jugadores.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

WESTWOOD NOS DEMUESTRA QUE LA FRANQUICIA COMMAND & CONQUER NO SOLO SIRVE PARA HACER JUEGOS DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Por Maximiliano Peñalver

El primer Command & Conquer fue uno de los juegos que marco mi vida. Y seguramente la de muchos más. Noches y noches colgados del Módem jugando con amigos no se olvidan así nomás. Hoy por hoy, Westwood editó varias continuaciones de este clásico, sin dudas un precursor de los RTS, aunque no todas fueron tan buenas como el original. Hoy, y dando el gran salto, nos presentan el primer esfuerzo por trasladar este universo a las benditas tres dimensiones.

Time to Rock & Roll!

En Renegade, podremos controlar casi la totalidad de las unidades del C&C original. Tanto los soldados como los vehículos - excepto por los aéreos -, aunque en el modo Single Player, la acción se concentra sobre una de las más celebres. El viejo y querido "Comando" ahora es el protagonista absoluto en este Renegade y que ya tiene rango de Capitán. Su nombre: Nick Parker o "Havoc" para los amigos.
En toda la campaña Single Player controlaremos a este Capitán, experto en desobedecer las ordenes de sus superiores y en hacer estragos en las bases de la Brotherhood of Nod que encuentra a su paso. Como parte de la Global Defense Initiative (GDI), una entidad tecnológicamente aún mejor equipada que las Naciones Unidas, Havoc debe hacerse cargo de eliminar una nueva ramificación de la hermandad: The Black Hand y buscar la manera de desbaratar sus planes para, como no podía ser de otra manera, dominar al mundo.

¿Solo para fans?

El Single Player es una campaña de alrededor de 12 misiones, muy bien diseñada, acompañada de un muy buen nivel a modo de tutorial para familiarizarnos con las acciones más básicas.



Death from above!

Todo comienza con el descubrimiento de una base Nod en el que nosotros llegamos como refuerzos de nuestros aliados a los que les están dando para que tengan y para que guarden. De entrada notamos que el juego esta repleto de scripts "al estilo Half-Life o Halo" tanto en el comportamiento de los aliados que nos acompañan como en modificaciones o acciones que se desarrollan en el escenario. Podemos ver tanques, helicópteros, y soldados que van de un lado para el otro y que nos hacen "creer" que formamos parte de una guerra a gran escala.
El mayor problema de Renegade en este modo es la inteligencia artificial de los enemigos. O mejor dicho, su carencia. No es que sean bolsas de papas, pero a veces hasta da bronca ver que posan para que les volemos la cabeza, aunque lo peor de todo es que si eliminamos a uno que esta parado al lado de otro, el sobreviviente ni se inmuta - ni hace nada de nada para evitar que lo perchemos a él también. A eso, súmenle que no hay sangre, por lo menos hasta que alguien la haga manar mediante un patch.

...Si destruimos la refinería de Tiberium los mencionados Harvesters no tendrán donde llevar el cargamento, generando un "embargo económico" al enemigo y sus terribles consecuencias...

Las misiones comienzan con un objetivo principal - por lo general rescatar a algún científico - pero decenas de tareas secundarias y áreas ocultas pueden ser encontradas por los jugadores más observadores. El diseño externo de las estructuras es muy bueno, pero en los interiores todo es muy simplista y poco detallado, aunque el hecho de "poder" ingresar y explorarlas es un lindo detalle.
La acción se puede contemplar desde primera o tercera persona, siendo sin dudas


Obviamente podemos bajar a los helicópteros ¡Poder!

la primera la más cómoda y "natural" para jugarlo. Renegade corre bajo un engine diseñado específicamente para él y aunque los gráficos no son todo lo geométricamente complejos que desearíamos, lo disimula con sus excelentes texturas.
Contamos con un amplio numero de armas para atacar o defendernos -algunas diseñadas específicamente para este Renegade- como el rifle que dispara Tiberium. También podemos hacer uso del Ion Cannon de los GDI o de la Bomba atómica de los Nod con muy buenos efectos gráficos, y devastadores resultados en las filas de los que se encuentren bajo su radio de alcance.
Los vehículos son todos controlables - menos el Harvester, obviamente - y aunque no tienen una física muy detallada cumplen con su función más que decentemente y se vuelven un elemento estratégico imprescindible dentro de la desenfrenada acción que se desarrolla en todo momento.

No es bueno que el renegado este solo


Me pareció ver un lindo tanquecito...

Aunque la campaña es bastante corta y nos puede durar como máximo unas 10 o 12 horas, el verdadero poder de Renegade reside en el modo Multiplayer. Es una competencia entre las dos facciones -imagínense un Counter-Strike pero con vehículos-, en el que trabajando en equipo deberemos o bien destruir la base del enemigo, o poner una Baliza en una zona especifica de la base contraria y lograr detonarla para dar por terminado el juego o, en el peor de los casos, ser del equipo que posee más puntaje cuando se termina el tiempo preestablecido.
En este modo podemos formar parte de cualquiera de los dos bandos y aunque equilibrados, sus fuerzas se centran en diferentes habilidades. Mientras que los GDI basan su poderío en la fuerza avasallante de sus tanques, los Nod poseen una tecnología Stealth mucho más económica y veloz y mucho más discreta a la hora de planificar infiltraciones en las filas del enemigo. Podemos jugar a través de una LAN (con TCP/IP) o en Internet vía Westwood Online. En este modo, todo debe ser calculado y sobre todo, tiene que haber una estrategia de ataque en conjunto con los demás jugadores para salir exitosos de la contienda. Es directamente suicida intentar acercarse de frente a un Obelisk of Light de los Nod si su base tiene una planta de energia en pleno funcionamiento, ya que no hay chances de no ser calcinados al instante. Es importante destruir los "Harvesters" de los enemigos -que son los que recolectan el peligroso Tiberium, pero también la fuente de dinero del juego - ya que todo lo que cons-


¿Esta rico el Tiberium?

truyan o compren les saldrá el doble. Si les rompemos o desconectamos la GDI Weapons Factory en el caso de los GDI o la Nod Airstrip en el caso de los Nod, no podrán construir o pedir vehículos con la consiguiente perdida de apoyo terrestre pesado. Si destruimos la refinería de Tiberium, los mencionados Harvesters no tendrán donde llevar el cargamento, generando un "embargo económico" al enemigo y sus terribles consecuencias en las defensas que generalmente llevan a que pierdan el partido.
Es una buena estrategia, en el caso de que decidamos ir en vehículos, tomar el papel de ingenieros porque podemos usar la táctica de bajarnos y reparar nuestro propio medio de transporte. Pero ojo que si algún soldado enemigo se aviva, lo más probable es que nos termine choreando el tanque y terminaremos como souvenir en sus orugas. También se puede poner una carga de C4 en los vehículos y ver volar los pedazos y escuchar -si se salva- las puteadas del conductor.
Como verán, las opciones son muchas y muy variadas, lo que hace a la dinámica del juego muy divertida.

¿Me lo compro?

Si te gustan los juegos de acción en primera persona con una mínima pizca de estrategia, Renegade es un juego muy recomendable. Aunque se nota que Westwood jamas había realizado un arcade 3D, sale airosa de esta primera incursión, dándoles a los jugadores ocasionales una campaña aceptable en single player y un excelente componente Multiplayer para los "Hardcore Gamers". Todo esto acompañado de un editor de escenarios y con la promesa de nuevos mapas MP donde podremos controlar unidades aéreas. Como verán siempre vamos a encontrar motivos para seguir jugandolo. Obviamente todo esto se aplica si poseemos una conexión a Internet lo suficientemente rápida o una Lan con una cantidad de maquinas sufi-


Para mi bien cocido, por favor...

cientes como para jugarlo como mínimo con 8 amigos. Si sos un fanático de la saga, Renegade no te va a defraudar. Pero tiene poca vida útil si no lo vamos a jugar en su modo principal, el Multiplayer. Si es así, es una compra con diversión a granel y no tengo duda en recomendárselo con fervor a los seguidores del género.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de acción con el espíritu que hiciera todo un mito del primer C&C.
LO QUE SI: El modo Multiplayer. ¡Podemos controlar los vehículos! Los escenarios al aire libre. El sonido.
LO QUE NO: Campaña corta y poco variada. El nuevo engine tiene potencial pero todavía le falta. La música pasa completamente desapercibida.

79%
MUY BUENO

PROMEDIO **80%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Barking Dog Studios / Crave Entertainment / Electronic Arts
INTERNET: www.globalopsgame.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: : PIII 500 con 800 megas de espacio en el disco rígido, 128MB RAM, 16MB Video RAM compatible con Direct3D.
SOPORTE MULTIPLAYER: Via TCP/IP de red local o vía Internet hasta 24 jugadores.

GLOBAL OPERATIONS

...DOS KILOS DE COUNTER, WOLFIE PICADITO Y ROGUESPEGACEAMOS A GUSTO...

Por Leonardo "Recon" Vargas

La gente de Barking Dog Studios, compañía responsable de la excelente expansión de Homeworld (Cataclysm), del jugadisimo Counter Strike beta 5 y que se encuentra desarrollando el Transworld Skateboarding para Xbox, en conjunto con la distribución y producción de Electronic Arts y Crave Entertainment, nos traen un juego con ideas conocidas pero con suficientes innovaciones como para que se te haga agua la boca. Y más...

Picantes Combinaciones

Global Operations (GO) es un FPS táctico que combina ingredientes de juegos mundialmente conocidos como el Counter Strike, esto último se debe a que el sistema de compra del equipo y ganancia de dinero es prácticamente el mismo, salvo por el hecho de que en GO, un menú muy intuitivo aunque con un diseño similar a una estrella nos brinda la posibilidad de cambiar nuestra pobre P14 por el poderoso cañón M240G. Es aquí cuando surgen los dulces upgrades para incorporar a cada arma en particular. Podemos hacernos de una Magnum Anaconda con mira o una Micro Uzi con silenciador (¡Wuau!). Teniendo en cuenta la cuota de realismo de GO, como cuando vemos que una bala que impacta directamente en una zona vital del cuerpo del enemigo y hace que el más hábil de los jugadores quede tumbado en el piso implorando por un medico, más el vasto arsenal que nos proporciona, no podemos hacer otra cosa que recordar a Rogue Spear.

A ver, ya tenemos la sal, faltaría... ahh sí... las profesiones están divididas en clases al mejor estilo Return to Castle Wolfestein en su modo Multiplayer, así como también las misiones están basadas en objetivos en las que podemos necesitar un especialista en bombas para desactivarlas, o de un médico que nos socorra en el momento propicio.

Un Single Player caótico

En GO tendremos que completar 13 misiones que transcurren en Chechenia, Colombia, Canadá, Africa del Norte, Uganda, Sri Lanka, Perú, China, Oeste de Europa, México, EE.UU. y nuestro querido país, Argentina, en conjunto con la Antártida, por supuesto. Los objetivos incluyen destrucción de material ilícito, rescate de rehenes, asesinatos, entre otros. Además contamos con un tutorial bastante completo diseñado para cada clase en el que aprendemos el uso de las armas en movimiento, disparar a distancia, la utilidad de los diferentes accesorios y el momento propicio para utilizarlos, así como a curar a las personas en caso de que elijamos ser médicos o a introducirnos rápida y silenciosamente en una estructura por si fuéramos a elegir ser Recons. ¡Una maravilla! Pero no todo es sabor a caramelo, ya que sinceramente el modo para un solo jugador no es lo mejor que ofrece el juego. Desde un primer momento, la inteligencia artificial es un gran problema. 15 bots manejados por la PC nos acompañan a lo largo del juego y realmente no son de gran ayuda, se vuelven locos para encontrar el objetivo que tienen enfrente de sus narices, ignoran la mayoría de las ordenes que les damos, no se hacen cargo de su profesión, y es común ver al comando del grupo correr despavorido hacia cualquier dirección o al francotirador que se adentra como Rambo en la base del enemigo, hacia una muerte segura ya que va únicamente con una Five Seven como defensa. Cuando nos embocan, caemos derecho al piso, desangrándonos como nos lo indica una barra de color (obviamente) roja que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Es el momento de llamar al médico por radio (otro que no se hace cargo), en el caso de no ser auxiliados, resucitamos en un camión u helicóptero (dependiendo de la misión) que nos llevara directo a nuestra base. Todos estos problemas son una verdadera lastima que seguramente se solucionaran con un patch muy pronto.



La visión térmica nos ayudará muchísimo.

¿Que queres ser cuando seas grande?

Como en Wolfestein (en Multiplayer) empezaremos escogiendo una especialidad, aqui tenemos siete a nuestra elección, [Médico]: Encargado de curar y ayudar hombres seriamente heridos en combate, utiliza el equipo auxiliar correspondiente y una jeringa que contiene un liquido verde (que nos hace sentir ¡Cool!). [Sniper]: Hábil solda-


¡Te pillé!

do que carga con rifles de alta precisión, intenta anular objetivos a gran distancia, algunos de ellos son 710 calibre .270 Winchester, la PSG1 con cartucho extendido y la gran Dragunov SVD. [Demoman]: Experto en todo tipo de material explosivo, entrenado para plantar o desactivar C4, de gran utilidad en muchas misiones. Siguiendo con el tema de las bombas, un detalle copado es la desactivacion, ya que en un determinado momento, al tenerlas en nuestras sudorosas manos, tendremos que decidir en pocos segundos que cable cortar, y como en varias películas, que eligen siempre el correcto, les aseguro que en el 75% de los casos acá pasa lo contrario. [Recon]: equipado con el LSD, pequeño aparatito que detecta formas de vida en las cercanías, ayuda a reconocer enemigos en el mapa, este hombre se infiltra rápidamente donde sea necesario cargando además armas de bajo alcance. [Commando]: Es una fuerza ofensiva equipada con rifles de asalto, revólveres y es el responsable del lanza cohetes (quizás la unidad mas versátil de todas). Y por ultimo tenemos al [Heavy Gunner]: El único capaz de llevar las armas más pesadas, aunque por cierto bastante lento, es capaz de acabar con una línea de enemigos en cuestión de segundos. Puede llevar adicionalmente un chaleco pesado y hasta tres granadas de cualquier tipo. Cabe aclarar que cada país tiene su equipo especial con sus respectivos uniformes y emblemas, tal es así que en EEUU nos haremos cargo de las US Special Forces, así como en nuestro país de Las Fuerzas Especiales.

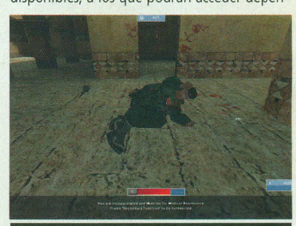
Gráficos, sonido y otras yerbas

GO utiliza una versión modificada del LithTech 2.x el cual en partes muestra signos



A ver, ¿Cuanta guita tengo?

de mediocridad, y por otro lado sorprende, los modelos están muy bien logrados, y es copado ver como los especialistas llevan en distintas partes del cuerpo las armas que hayan levantado del piso, o accesorios que compraran al principio de cada misión. Al impactar, las balas dejan rastros en la ropa, así como también las hojas de los afilados cuchillos dejan sus tajos en nuestro uniforme (y en nuestra carne...). Las armas poseen un nivel de detalle pocas veces visto, teniendo en cuenta que todas están basadas en modelos reales. En su mayoría se pueden modificar hasta en sus detalles más minuciosos.
En lo visual se incluyen efectos tales como el cerrar y abrir de ojos por la causa del gas lacrimógeno o en el caso de la visión termal, podemos observar los cuerpos de cualquiera que irradie calor, al estilo Predator.
Hablando de los puntos negativos, el paisaje y la arquitectura de los niveles no son de lo mejor, desde los túneles con canales de agua, la cual fluye en forma de "cinta sin fin", automóviles y sus ventanillas que no reflejan nada y los arbustos estáticos tipo "papelito". Ya estamos hartos de ver en juegos de categoría fotos insertadas sin la menor interacción, También tenemos pensado formar una movilización en contra de los MFC (Malditos Fondos de Cartón). El sonido ocupa un lugar más que importante en la ambientación del juego, siempre creando la situación ideal para cada escenario. Es espeluznante escuchar los gritos de socorro que emiten los heridos de nuestro bando. El estruendo de los fusiles, granadas, y ametralladoras, así como nuestros pasos que se oyen según la superficie que transitemos, desde pasto hasta el poco disimulado repiqueteo del caminar sobre metal.
Ya hay más de cincuenta servidores disponibles, a los que podrán acceder dependiendo de la conexión y versión del juego de la que dispongan (recuerden mantenerse actualizados bajando los patchs de datafull.com. Si actualizamos el juego a la version 1.2, se nos solucionarán algunos problemas de lag y nos hace más ágil la opción de host. Por el momento no hay servidores locales pero calculamos que pronto empezarán a aparecer.
Resumiendo un poco, si tenes una conexión a Internet poderosa, y queres largar de una vez el Counter, dale una chance a Global Ops, sino te importa demasiado el modo Single Player, GO es un gran juego.


Un medico por aquí...



El tutorial de los tordos es un poco sangriento.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un agradable FPS táctico, logrado gracias a la mezcla de tres grandes juegos.
LO QUE SI: El Multiplayer (si tenes la conexión adecuada). El sonido. Las armas y sus upgrades. Los modelos de las unidades. Excelente Tutorial. Algunos efectos gráficos.
LO QUE NO: La Inteligencia artificial de los Bots. Gráficos un poco añejos. Las misiones Single son muy pocas y fáciles. Los rehenes.

80%
EXCELENTE

PROMEDIO
87%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Crystal Dynamics / Eidos Interactive
INTERNET: www.legacyofkain.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 450MHz, 128MB de RAM, CD-ROM 4X, 1300 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D de 16MB.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

BLOOD OMEN 2

DESPUÉS DE SU PARTICIPACIÓN EN LA SERIE SOUL REAVER, EL CHICO MALO DE EIDOS VUELVE A PROTAGONIZAR SU PROPIA AVENTURA

Por Santiago Videla

Una vez más, el vampiro digital más famoso de todos los tiempos vuelve a hacer de las suyas en un juego que sin aportar nada demasiado novedoso, a fín de cuentas nos terminó sorprendiendo a todos.

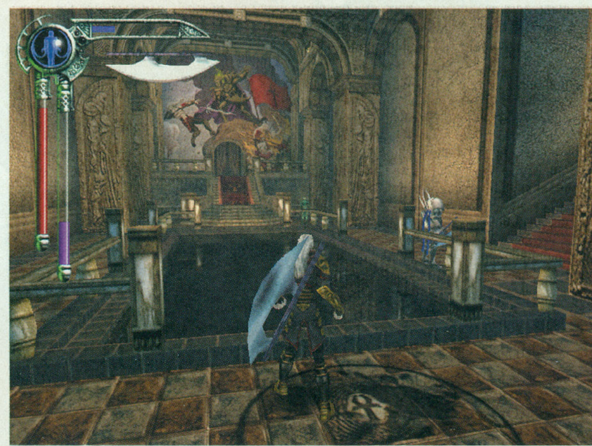
De vuelta al pasado

Luego del trágico final en el que Kain decidiera gobernar un mundo en caos en lugar de sacrificarse para reestablecerlo, una misteriosa secta conocida como los Sarafan, aparece en las tierras de Nosgoth con el aparente propósito de borrar a los vampiros de la faz de la tierra. Tras años de constantes guerras y en medio de una feroz batalla, finalmente los Sarafan logran masacrar a las fuerzas de Kain y sin poder hacer nada, él mismo es derrotado por el líder de esta secta, un poderoso y oscuro ser conocido únicamente como Sarafan Lord, quién luego de arrebatarle su preciada espada, (la "Soul Reaver", por supuesto) lo arroja a un profundo abismo. Cuatro siglos después de su aparente muerte, Kain es rescatado y revivido por los vampiros que en esta época forman un movimiento de resistencia, quienes a cambio le pedirán su ayuda para combatir la amenaza de los Sarafan y descubrir sus verdaderos planes.

Un brindis con factor RH positivo

Sin haberse complicado demasiado la vida a la hora de pensar cómo sería esta demorada continuación del clásico Legacy of Kain original, los muchachos de Crystal Dynamics optaron por hacer algo así como un nuevo Soul Reaver con un protagonista diferente y de paso, agregar un par de cositas, como para que la falta de ideas no se note tanto.

Blood Omen 2 (BO2) no es otra cosa más que un arcade 3D visto en tercera persona con un estilo muy consolero, muy similar a Soul Reaver 2 (SR2) en muchos aspectos, en



el que además de matarnos a palos con medio mundo tenemos que ir resolviendo puzzles de todo tipo, como para que de vez en cuando pongamos las neuronas a trabajar. Al igual que en la última aventura de Raziel, aquí la trama es recontra lineal y a pesar de que tenemos una cierta libertad para explorar los escenarios a nuestro antojo, esto sólo nos servirá para encontrar uno o dos premios medio escondidos de vez en cuando, ya que siempre hay una sola forma de hacer las cosas importantes. Pero también el jovial Kain que tenemos aquí, en sí tiene muchos rasgos y habilidades heredadas de su primo hermano, lo que hace que el parecido sea más que casual.

En primer lugar, el sistema de combate es idéntico al de SR2, lo que a muchos de nosotros nos trae malos recuerdos y a pesar que esta vez lo depuraron un poco, es evidente que con algo de ganas podrían haberlo mejorado notablemente y evitarnos muchos dolores de cabeza. De hecho, podría decir sin temor a equivocarme que el desafío más grande que encierra este fichín es el aprender a pelear bien.

El primer error fiero que BO2 heredó del título anterior, es que no tenemos la posibilidad de movernos de costado haciendo lo que en muchos juegos se conoce como "Strafe" sino que únicamente podemos girar. Esto hace que al estar explorando, controlar al personaje sea algo más incómodo de lo normal y acostumbrarse a esto lleva tiempo sin importar lo simple que parezca.

Cuando llega el momento de empezar a repartir, en lugar de tener libertad para pelear, tenemos que usar una tecla para entrar en el modo de combate, con lo que Kain tomará como objetivo al enemigo más cercano y a partir de ese entonces nos moveremos alrededor de ese enemigo tal y como sucedía antes.

De la misma manera que en SR2, podemos bloquear los ataques de los otros y en este modo es en el único que podremos movernos de costado, pero siempre con respecto a un enemigo, cosa que nos puede complicar bastante la vida en caso de que tengamos que vernos las caras con más de un oponente a la vez. Los movimientos de Kain varían con cada tipo de arma que agarramos y junto con su repertorio de movimientos propios nos ofrece una buena variedad, como para que podamos demostrar nuestra creatividad a la hora de

entrar a surtir gente.

A diferencia de su colega Raziel, en lugar de almas, Kain tiene que beber la sangre de sus víctimas para evitar debilitarse con el paso del tiempo y de la misma forma que en el Legacy of Kain original, a medida que vayamos "bebiéndonos" a los enemigos que reventemos, iremos acumulando algo así como experiencia, con la que al subir de nivel, nuestra barra de energía aumentará su capacidad. Al ser vampiro, Kain también tiene algunas habilidades especiales que podemos usar en ciertas circunstancias y al derrotar a los enemigos principales vamos a ir asimilando sus propias habilidades especiales, lo que en este juego se usa mucho para resolver los puzzles más que nada. Con poderes como por ejemplo: super saltos, hacerse invisible al estar caminando en lugares con niebla, poseer a civiles o mover objetos a distancia, BO2 nos pone a prueba con muchas situaciones bastante ingeniosas, que a pesar de ser considerablemente más simples que en SR2 están muy bien pensadas y son una de las cosas que más me enganchó del juego, al punto tal que hacen que valga la pena sufrir un poco hasta que logremos acostumbrarnos al sistema de pelea. Gracias a algunos poderes, como el de hacerse invisible, incluso podemos agarrar desprevenido a cualquier enemigo y hacerle ataques especiales muy similares a las clásicas "Fatalities" de los inolvidables Mortal Kombat, eliminándolos de una, con una variedad de tomas que también dependerá del arma que estemos usando. Algo que no puedo evitar destacar son los combates contra los enemigos principales, ya que estas peleas en particular se resuelven usando la cabeza y están estructuradas de una forma brillante que da lugar a batallas realmente espectaculares, como pocas veces he visto en juegos de este estilo en PC y esto sin lugar a dudas es una razón de peso como para jugarlo.



Además, el desarrollo del juego en sí está muy bien llevado e incluso la trama tiene un par de sorpresas copadas de esas que uno no se ve venir ni ahí.

Convirtiendo tu PC en consola

Originalmente pensado para el mundo de las consolas, BO2 mantiene muchos detalles del original, como ser la poca variedad de opciones para configurar los controles, que a pesar de ser mejores que las de SR2, no alcanzan del todo.

Otra de las cosas que no se modificó es el sistema de Save. A pesar de que tenemos acceso a la opción para grabar el juego en todo momento, al cargar dicho juego empezaremos desde el último checkpoint que hayamos activado sin importar que no estuviéramos en ese lugar y lo que es verdaderamente pedorro es que al cargar un save-game perdemos cualquier arma que tuviéramos en nuestro poder en el momento de grabar, por lo que esperamos que alguien se ponga aunque sea media pila y solucione esto con algún patch.

Dejando de lado detalles como estos, en el apartado técnico, más precisamente en lo que hace a los gráficos, BO2 tiene una calidad poco más que asombrosa, derrochando detalle por los cuatro costados y con un laburo de diseño que hace tiempo no veía.

Los escenarios son una verdadera obra maestra, no sólo por la forma en como están hechos sino porque además de ser enormes tienen de todo, por supuesto, todo esto de la mano de efectos especiales que hielan la sangre y una ambientación alucinante.

Claro que en gran parte el audio es otra de las cosas que ayuda a que esto sea una experiencia espectacular.

Si sus creadores no hubieran sido tan nabos y hubieran usado un sistema de pelea como el de Rune, estoy seguro que hoy, BO2 sería un clásico indiscutido, pero de cualquier forma y a pesar de que tiene algunos otros inconvenientes menores, les aseguro que si están buscando un juego con mucha acción, una trama interesante, gráficos más que impresionantes y por supuesto sangre a baldazos, ésta es una de las mejores alternativas que tienen hoy por hoy, así que no se lo pierdan.



¿Quiee-ee-eén se ha tomado todo el vino?

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La espectacular continuación de Legacy of Kain.
LO QUE SI: Los Gráficos. El sonido. Los gráficos. Los enemigos principales. Los gráficos. La historia, y... esteee... ¡Ah si, y los gráficos!
LO QUE NO: Pocas opciones, el sistema de pelea es un poco incómodo y algo consolero, el sistema de save es MUY consolero y encima no guarda las armas. Algunos puzzles son repetitivos.

87%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Raven Software / Lucasarts
INTERNET: www.lucasarts.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 350MHz, 64MB de RAM, CD-ROM 4X, 655MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D de 8MB, placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP - LAN



JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

LUCASARTS REGRESA CON GLORIA

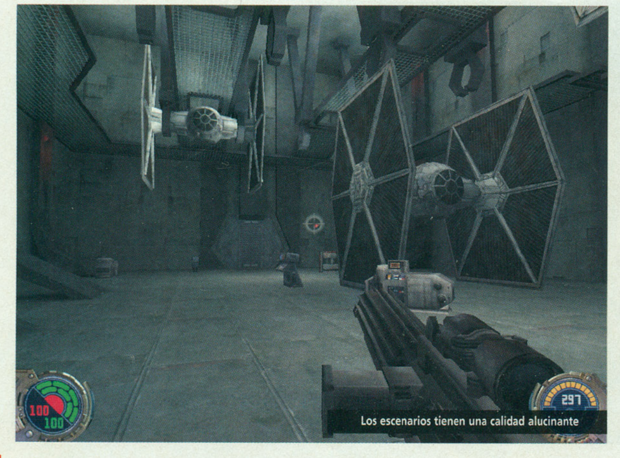
Por Sebastián Riveros

Al fín. La verdad es que después de tantos informes, preview, videos y propaganda, ya no aguantábamos más. Pero la espera terminó. Jedi Outcast ya está aquí y su protagonista, Kyle Katarn, regresa para consagrarse en forma definitiva.

Parece que fue ayer. Después de haber saltado al trencito de los clones de Doom con Dark Forces, Lucasarts sacaba a la venta la segunda parte: Jedi Knight que fue un éxito rotundo y un juego muy importante en muchos aspectos. En aquellos tiempos, la tecnología 3D estaba en pañales. De hecho, muchos de los FPS estaban basados en el legendario engine Build, que no era realmente en 3D. El mayor exponente del género era Quake, un juego cuya historia se limitaba a un confuso archivo Read.me y un set de texturas limitado que hacía que cada uno de los niveles pareciera un calco del anterior. Jedi Knight llegó para acabar con todo eso y allanó el camino para juegos como Half-Life. Y como si fuera poco, Jedi Knight fue el juego que aparecía en la tapa del primer número de Xtreme PC. ¿Se acuerdan? Bueno, En medio de todo el despelote político que nos rodea, Xtreme PC está de vuelta. Y Kyle Katarn también.

Vuelve el mercenario

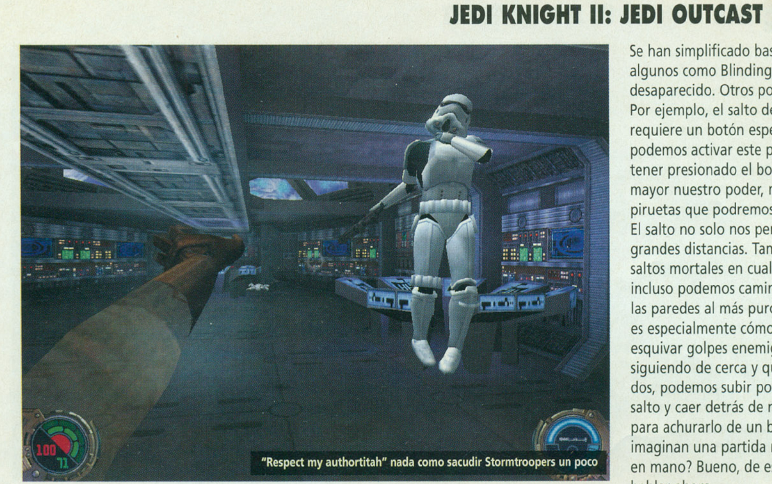
La historia se desarrolla años después de la batalla entre Kyle y Jerec por el control del Valle de los Jedi. Tras vengar la muerte de su padre y vencer a los Jedi oscuros. Kyle reflexiona acerca de lo sucedido. Al no sentirse preparado para soportar el enorme peso de poseer el poder de un Jedi y temiendo caer ante la tentación del Lado Oscuro, Kyle decide abandonar el camino de la fuerza y volver a su vieja vida de mercenario. Con el Crow destruido, nuestro héroe se consigue una nueva nave, Raven´s Claw y sale a vivir nuevas aventuras junto a su fiel ayudante, Jan Ors. La mayoría de estas misiones son para Mon Monthma, la presidenta de la Nueva República y por lo general tienen que ver con espiar los planes de alguna banducha de criminales o arruinar los planes de fuerzas insurrectas, aún leales al Emperador. Es claro que una fuerza militar, formada por millones de soldados fanáticamente leales no va a desaparecer de la noche a la mañana. Pero Kyle se contenta con colaborar con la Nueva República, siempre a cambio de unos billetitos que le vienen muy bien. Pero esta vez, una misión rutinaria se transforma lentamente en una pesadilla para Kyle. Ha surgido un nuevo enemigo que ansía el poder supremo para controlar la galaxia y para alcanzarlo, ha puesto en marcha un plan verdaderamente siniestro. Un plan que amenaza dar vuelta una de las leyes más firmes del universo Star Wars.




Los escenarios tienen una calidad alucinante

Un lujo visual y sonoro

Parece ser que Lucasarts está comenzando a despertarse nuevamente. Después de crear varios juegos clásicos, la calidad de los productos de la empresa comenzó a entrar en franca decadencia, como lo prueban juegos mediocres como Force Commander y ese horrible engendro, Battle for Naboo. Una verdadera fuga de cerebros dejó a Lucasarts sin talentos creativos. Entre los que se fueron estaba


"Respect my authortitah" nada como sacudir Stormtroopers un poco

Justin Chin, creador del Jedi Knight original. Al ver los enormes mocos que se mandaron con Commander y Naboo (y otros tantos que no fueron lo que debían ser), Lucasarts comenzó a buscar talentos afuera. La busqueda los llevó hasta la puerta de Raven Software, creadores de joyitas como Soldier of Fortune y Star Trek Voyager: Elite Force. Este último juego puso a Star Trek en los monitores de mucha gente que ni siquiera veía el programa y eso era lo que Lucas buscaba, volver a interesar a la gente. Es evidente que los miembros de Raven son verdaderos fanáticos. La atención al detalle en las animaciones, las texturas y los modelos de los personajes es sobresaliente. Bases imperiales, templos antiguos, cantinas de mala muerte, todas las locaciones están muy bien logradas, como así también los siniestros personajes que enfrentaremos. Incluso cierto conocido maestro Jedi hace su aparición aquí. Y no, no me refiero a Yoda. En cuanto a los sonidos, ese ha sido siempre el fuerte de todo lo que tenga el nombre Star Wars. Incluso sus peores juegos suenan de mil maravillas. Jedi Outcast no podía ser la excepción. Todos los sonidos que esperamos están aquí, más varios para armas nuevas. Como ya había sucedido con el juego anterior, la banda sonora de John Williams acompaña la acción perfectamente. Las voces del juego también están muy bien logradas. Cada personaje tiene la voz que debe tener y la forma en que leen sus líneas en conjunto con los gráficos le da a Jedi Outcast una presentación muy cinematográfica. Las escenas están hechas con el engine del juego y al verlas, uno se olvida inmediatamente del engine y de los actores (algunos de ellos muy malos) que figuraban en las escenas de los juegos anteriores. Lamentablemente, Mark "Joker" Hamill no estaba disponible para darle voz al personaje que lo hizo inmortal (No, Cristopher Blair no, el otro...) pero el actor que lo reemplaza suena muy parecido. Uno que si vuelve a poner su voz es Billy Dee Williams cuya voz reaparece como la del Barón Administrador, Lando Calrissian.

El poder de un Jedi

Algo que cambió bastante desde el juego anterior es el manejo de la fuerza. Se han simplificado bastante los poderes y algunos como Blinding y Destruction han desaparecido. Otros poderes cambiaron. Por ejemplo, el salto de la fuerza ya no requiere un botón especial. Ahora, podemos activar este poder con solo mantener presionado el botón de salto. A mayor nuestro poder, mayor el salto y las piruetas que podremos hacer. Sí, señores. El salto no solo nos permite superar grandes distancias. También podemos dar saltos mortales en cualquier dirección, e incluso podemos caminar brevemente por las paredes al más puro estilo Matrix. Esto es especialmente cómodo a la hora de esquivar golpes enemigos. Si nos vienen siguiendo de cerca y quedamos arrinconados, podemos subir por una pared dar un salto y caer detrás de nuestro enemigo para achurarlo de un buen sablazo. ¿Se imaginan una partida multiplayer, sable en mano? Bueno, de eso mismo vamos a hablar ahora.

El multiplayer

Al igual que como ocurría con Elite Force, los juegos Single Player y multiplayer se inician con íconos separados, sin duda un legado de la tecnología Quake III en la que se basan ambos títulos. Existen varios modos de juego, aunque todos ellos estaban presentes en Jedi Knight o en su expansión, Mysteries of the Sith. Los modos más clásicos como Deathmatch, Team Deathmatch y Capture the Flag están presentes. Además, Outcast cuenta con otro modo llamado Capture The Ysalamiri. Esta es una variación de Capture the Flag, pero con banderas que


Las peleas contra otros Jedis son gloriosas

esconden a estos simpáticos pero muy molestos bichejos. Para quién no lo sepa, un Ysalamiri es una criatura bastante partícular. Este pequeño animal está rodeado por un extraño campo que anula totalmente los poderes de la fuerza y que era muy codiciado por todo aquel que pretendiese enfrentarse a un Jedi o a un Sith en igualdad de condiciones. En el juego pasa lo mismo. Una vez que agarremos el estandarte, solo nuestras armas podrán defendernos de los ataques enemigos. El juego también incluye bots para practicar antes de agarrarnos a sablazos con nuestros amigos. Su inteligencia artificial es bastante buena dentro de todo. En ningún momento ví algún bot haciendo algo tonto o fuera de lugar. De hecho, los bots usan bastante bien la fuerza en contra nuestra, cosa que a veces nos puede llegar a complicar bastante la existencia.


Tontos, solo al final lo comprenden...

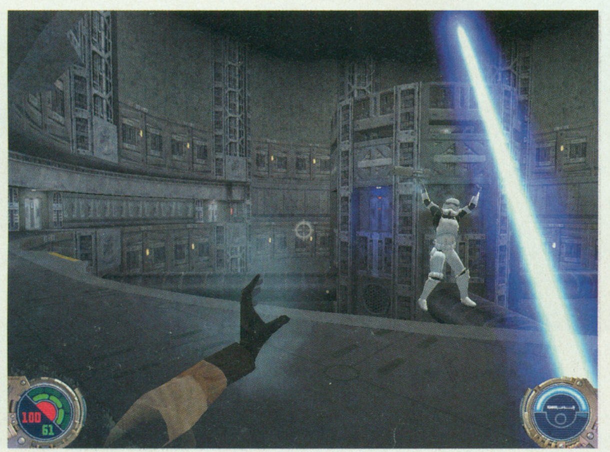
El equilibrio justo

Uno de los muy pocos problemas que tiene Jedi Outcast es cierta falta de equilibrio en las armas. Una cosa es cierta. Solo los Stormtroopers son precisos con el rifle imperial. En ciertas ocasiones, es bastante difícil pegarle a algo, sobre todo si usamos el modo secundario, una rafága de rayos que ofrece muchos ruidos pero pocas nueces. Por supuesto, que un sable laser es mucho más confiable que un simple blaster. De hecho, un poco demasiado confiable. Una vez que lo agarren, no van a querer usar otra cosa y se van a divertir como locos por dos segundos. Hasta que de repente, de la nada, un mercenario rodiano los vaporice con un rifle disruptor (el sniper del Outcast). El modo de disparo principal de esta arma no es gran cosa, pero el modo secundario, que nos permite disparar con una mira de precisión, es potencialmente devastador. Una especie de railgun con el que las muertes de un solo disparo están a la orden del día. Demás está decir que avanzar contra un grupo armado que cuenta con este rifle en su arsenal puede ser endiabladamente difícil.

Otro pequeño problema tiene que ver con nuestro sable. El mismo deja marcas en las paredes y puede destruir algunos objetos pequeños. Sin embargo, algunos muebles y plantas son misteriosamente inmunes a su efecto. Algunos pensarán que ya empecé a hilar demasiado fino, pero es un poquito decepcionante cortar a un Weequay en rebanadas y que el potus que está al lado ni se mosquee.

El último problema tiene que ver con la dificultad. Si bien Jedi Outcast no cuenta con la gran cantidad de puzzles que caracterizaba al juego anterior, es un juego bastante más difícil de lo que esperaba. Muchas veces, la inteligencia artificial de los Stormtroopers y otras criaturas sorprende.

Mientras algunos enemigos se quedan casi inmoviles como en las películas, otros huyen oportunamente para contraatacar o atraviesan habitaciones enteras para atacarnos por la espalda. Esto no es necesariamente malo, pero sumado a la falta de balance de algunas armas, puede llevarnos a vivir momentos realmente frustrantes. A pesar de estos problemas, me resulta muy difícil no recomendar Jedi Outcast. Es un poco difícil, pero aquellos que lo intenten serán recompensados por una excelente historia, personajes inolvidables, gráficos de primerísima línea y todos los valores de producción que Raven Software sabe poner en sus juegos. Y la verdad que no es poco.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El esperado regreso de Kyle Katarn a nuestras PC, de las expertas manos de los muchachos de Raven.

LO QUE SI: Gráficos, sonido, mejoras a la Fuerza, las piruetas de Kyle, la historia y el villano.

LO QUE NO: Armas no muy bien balanceadas. Bastante difícil.

92%
CLASICO


FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: 2015 / EA Games
INTERNET: www.mohaa.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 450 MHz, 128MB RAM, 1200 MB en el disco rígido, placa con aceleracion 3D de 16MB, OpenGL.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN 64 Jugadores o Internet hasta 32 Jugadores

PROMEDIO
92%

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

MUCHO MÁS QUE EL DESEMBARCO DE NORMANDÍA

Por Marcelo Peñalver

Coronando el resurgimiento del interés popular por la segunda guerra mundial que provocó su quincuagesimo aniversario, Electronics Arts y 2015 hicieron llegar esta franquicia, clásica en consolas, por primera vez a la PC. Y no es coincidencia que Dreamworks, de Steven Spielberg, sea responsable tanto de la película Rescatando al Soldado Ryan y de la concepción de este juego, ya que ambos se desarrollan en varios escenarios muy similares, incluyendo el del célebre desembarco en Normandía.

Sinceramente se puede decir que jugar al MOHAA es como ver una película. Una película que puede resultar relativamente corta, pero intensa. Sin tener un guión muy complejo, el juego se divide en seis misiones (que a su vez se dividen en más de 30 niveles) que a veces no tienen demasiada conexión entre sí y que transcurren en diversos países como Francia, Alemania o Argelia. Asumiremos el rol del Teniente Mike Powell, un experimentado Ranger trabajando para la oficina de servicios estratégicos, y a medida que progresemos en los escenarios que toman lugar entre 1942 y 1945 se nos asignaran una serie de medallas (de ahí el nombre del juego), máximo galardón con las que el ejercito americano premia a sus miembros. El bueno de Mike se mete en más de un bardo para ganarlas, haciendo de todo, el pobre se infiltra, busca, rescata, destruye, sabotea, y muchas cosas más como matar cientos y cientos de nazis en toda la aventura.

El dictado del destino

Como buen agente especial, la mayoría de las misiones las tenemos que cumplir arreglándonosla solos. Pero hay ocasiones en que formaremos parte de un puñado de hombres y hasta incluso recibiremos ordenes de ellos. Contar y trabajar con algunos soldados de nuestro lado (onda Halo en Xbox) aumenta inmensamente el nivel de inmersión del juego, a pesar de que no siempre son lo inteligentes o cuidadosos que quisiéramos, y que su vida o muerte esta totalmente fuera de nuestro control. Es particularmente frustrante ver cuando uno de nuestros soldados muere (a veces el nivel de realismo, si tenemos una buena máquina, es increíble) lamentando que no haya nada que podamos hacer para evitarlo, pero también bastante es cómico y anticlimático ver como dejan como un colador a otro y este no muere por el simple hecho de que no "debe" morir por ser un personaje principal...



Guerra tecnológica

Para poder apreciar a full el juego es necesario tener un buen equipo. Como corre bajo el engine de Quake III, cuenta con un muy buen setup que nos permite ajustar muchos detalles para intentar lograr un balance óptimo entre apariencia y performance según nuestra configuración. De hecho, es posible configurarlo para que se arrastre muy pocas veces jugándolo en 800x600 con una maquina y placa de vídeo apenas decente. Y por suerte hasta en un nivel de detalle medio, MOHAA es destacablemente bello. Las animaciones y expresiones de los personajes son creíbles, los rostros y modelos dan la sensación de que se trata de individuos diferentes, aunque quizás esto último poco importa en el caso de los enemigos porque lo único que queremos es, precisamente, volarles la cabeza.

Pero una vez que se termina el tiroteo y el humo se dispersa hay algo que llama la atención: No hay una gota de sangre, y no busquen una opción en el menú para habilitarla porque no existe. Aunque obviamente este titulo ofrece violencia a paladas, los responsables de contar los billetes tomaron la decisión de no mostrar el rojo líquido ya que esto les permite que el producto sea calificado para adolescentes en lugar de solo para adultos. Mal, muy mal.

Un tiro para el lado de la justicia

Hermosos gráficos en escenarios profesionalmente diseñados y ejecutados bajo un engine de primera. Sonidos espectaculares (ni hablar del de las armas), un arsenal de época y un aceptable soporte Multiplayer (donde podemos divertinos por mucho tiempo una vez que terminamos la campaña) conjugados con una jugabilidad por momentos frenética y siempre atrapante. En este caso y exceptuando el tema de la sangre y que sea un poquito corto, la gente de 2015 puede quedarse tranquila que por cumplir con todo lo que prometieron son ellos quienes se merecen la tan mentada "medalla de honor".

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El primer FPS de la saga basada en la Segunda Guerra Mundial para PC.
LO QUE SI: Ambientación increíble. Niveles memorables. La interface. Música y sonidos de película. Acción absorbente y sin pausa.
LO QUE NO: Altos requerimientos para disfrutarlo a pleno. Problemas menores con la IA. No hay sangre.

92%
CLASICO

PROMEDIO **44%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sunstorm Interactive / Infogrames
INTERNET: www.infogrames.net
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 450MHz, 128MB de RAM, CD-ROM 8X, 450 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D 16MB, placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP (red local), Internet hasta 8 jugadores.

CARNIVORES: CITYSCAPE

CARNIVORES SE MUDA DE LOS JUEGOS DE CACERÍA A LOS FPS... DE MANERA POCO FELIZ

Por Diego Bournot

Cityscape es la cuarta entrega de la serie de Carnivores, una serie de juegos de los denominados "budget", debido a su precio reducido (así también como a sus pocas prestaciones). Las tres primeras versiones del juego, desarrolladas por la firma Action Forms, seguían la temática de la cacería de dinosaurios, y por tanto contaron con un cierto beneplácito, debido a que, si bien no tenían grandes pretensiones, la idea era bastante original.

En realidad y salvando las distancias, Cityscape es una versión subdesarrollada de Aliens vs. Predator. Pero debido a la idea de los juegos "budget", goza de muy pocas opciones, y sólo dispone de dos especies jugables. El desarrollo del juego consta de 20 niveles que pueden ser jugados como humano o dinosaurio. Es destacable la carencia de imaginación en el desarrollo, que hace que ambas campañas sean exactamente iguales, sólo que con los objetivos invertidos: por ejemplo, si en una misión de la campaña como humano debemos rescatar a alguien, como dinosaurio el objetivo consistirá en matar -y comerse- a esa misma persona. Realmente patético.

En realidad, tenemos 5 escenarios distintos, particionados en 4 niveles cada uno. Por si fuera poco, el juego no permite grabar en cualquier lugar, sino que debemos acceder a determinados sitios para hacerlo (un horrible error, que lamentablemente las compañías diseñadoras no terminan de entender y que a los usuarios les disgusta sobremanera).

La inteligencia artificial de los dinosaurios deja bastante que desear: al vernos, simplemente corren frontalmente, directamente hacia la boca de nuestra arma. Coincido con la idea de que después de todo son bichos con un cerebro del tamaño de una mandarina, no comandos entrenados, pero los predadores tienen instinto y habilidad como cazadores después de todo, en especial los velocirraptors: ¿Estos tipos no vieron las películas de Jurassic Park? Y si uno se pone a pensar en lo que son capaces de hacer los enemigos en juegos como Counter-Strike...



Obviamente, esto destroza la jugabilidad de Cityscape, convirtiéndolo en un ejemplo de lo que no se debe hacer al diseñar un FPS. En un FPS, el combate táctico lo es todo. Si eso falla, todo lo demás no sirve.

Jugando como dinosaurio, la cosa es aún peor: en lugar de cinco clases de enemigos, nos limitamos a correr detrás del mismo humano para tratar de comérnoslo. Y, obviamente, sólo disponemos de un arma: nuestras garras. Cierto, jugando como un Alien en Alien vs. Predator, estamos en las mismas condiciones, pero este último añade un elemento interesantísimo con la habilidad de los Aliens de trepar paredes y techos, lo cual posibilita el crear toda una técnica nueva para masacrar humanos, con la emboscada como arma maestra. Y, ciertamente, ir caminando derechito hacia un enemigo que dispone de una escopeta o una ametralladora armado sólo con nuestras manos, es absolutamente masoquista.

Para variar, el engine es decente, provisto bajo licencia por los desarrolladores de los juegos de Serious Sam. El mismo provee buenos gráficos, sobre todo en los escenarios desarrollados en una suerte de ciudad futurista. Uno de los pocos puntos interesantes de este juego consiste en una misión que transcurre en el metro, al estilo de la escena del subterráneo de la película Predator II: los efectos visuales se combinan con la música pára crear unos pocos instantes de tensión, pero nada más. El sonido, y en especial la música, están bien hechos, y serían dignos de pertenecer a un juego mejor que Cityscape.

La conclusión final: Jugar a Carnivores Cityscape es un total desperdicio de tiempo y dinero. Sí, es barato, pero tampoco es regalado. Mejor, seguí juntando y comprate un FPS de los buenos, que tampoco son tanto más caros que este engendro.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un FPS con dinosaurios oligofrénicos por enemigos.
LO QUE SI: (Después de pensarlo mucho) La música. Gráficos decentes.
LO QUE NO: Inteligencia artificial espantosa. Sólo 5 armas como humano y 1 (¡una!) como dinosaurio. Niveles cortísimos, etc.

44%
REGULAR

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: T-bot / Cryo
INTERNET: http://julesverne.cryogame.com/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 350MHz, 128MB de RAM, CD-ROM 8X, 90 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D 16MB, placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: No tiene

PROMEDIO **45%**

THE MISTERY OF NAUTILUS

UNA AVENTURA GRÁFICA QUE YA SERÍA VIEJA EN LA ÉPOCA DE JULIO VERNE

Por Pato "Nemo" Land

Cryo lanzó al mercado dos aventuras realizadas con el mismo engine y con menos onda que el maquinista más amargo de Buquebús. Una es la que nos ocupa hoy en este review, la otra -Jerusalem- mejor ni mencionarla.

El misterio del Nautilus nos propone ante todo armarnos de mucha, mucha paciencia y buena onda. Si no fuera porque las aventuras gráficas escasean más que las ideas en el gobierno, ni siquiera le hubiera dado una segunda oportunidad. Y de hecho, le he dado ya demasiadas. Como no vale la pena que lo instalen les propongo imaginarse que ustedes interpretarán a un científico que de golpe y porrazo se encuentra con los restos de Nautilus abandonados en el fondo del océano. Apenas entran al famoso submarino, se darán cuenta que si bien la construcción del mismo data del 1800, el engine con que está hecha esta aventura es todavía mucho más antiguo. Lo más insoportable de este es que todo su "poderío" se reduce a mostrarnos una habitación por vez con la posibilidad de contemplarla en 360 grados pero como si estuviéramos pegados a una de las paredes merced a alguna siniestra fuerza centrífuga. No podemos caminar a través de las habitaciones (si, leyeron bien), y si queremos ir hacia algún lugar determinado, como ser una puerta o una biblioteca, nuestros zapatos no se moverán un ápice y en su lugar seremos trasladados casi mentalmente mediante un efecto de zoom que nos acercará al lugar al que queremos ir como si fuéramos un sniper cuadriplégico. Y no sólo eso, muchas veces nos pondrá de espaldas al lugar donde intentábamos dirigirnos, como si nuestros ojos pudieran ver por la nuca.

Y hay más: si logramos abrir una puerta, no se nos mostrará más que una rendija de lo que nos espera delante de la misma, porque el dichoso engine obviamente se reduce a trabajar por habitaciones que no están enlazadas las unas con las otras, lo cual hace que ten-gamos que acordarnos de memoria que puerta conduce a que lugar, y a estas alturas esta catarata de restricciones puede llegar a saturar hasta al aventurero más testarudo. El sistema de inventario es el tradicional (incluye bitácora, diskette para grabar/cargar partidas, etc, etc.) pero otro de los grandes problemas es que tendremos que subir el brillo de nuestro monitor al máximo para encontrar los diminutos objetos que necesitamos si queremos pasar a la siguiente etapa; lo cual resulta bastante molesto porque durante el tiempo que juguemos estaremos expuestos a masivas emisiones de rayos fotónicos que nos dejarán finitos como un papel de calcar y porque en la mayoría de los casos, los objetos que se necesitan para subsanar las dificultades entre uno y otro cuarto, están siempre al alcance de la mano, la mayor dificultad reside en encontrarlos porque no se destacan de los fondos, que hay que admitirlo, están bastante bien logrados. ¿Pero de qué va la historia? Bueno, resulta que el Nautilus está abandonado en el fondo del mar y toda su tripulación desaparecida. Solo queda un molesto holograma del Capitán Nemo que cada vez que nos lo cruzamos empieza a divagar peor que ministro de economía a punto de abandonar el gabinete. Los puzzles son meramente estúpidos y dignos de esos programas de



recortar y pintar a los Teletubbies y la historia tiene tanto ritmo y gracia como un funeral en altamar. Para que se den una idea, uno de ellos consiste en entrar a la cocina, prender el horno, poner agua en una olla a presión, tapar el piquito por donde sale el vapor, hacer que explote y agarrar un destornillador que estaba por ahí cerca. Eso estaría bárbaro si el juego se entitulara "El misterio de Karlos Arguiñano" ¿Pero a quién puede ocurrírsele perder tiempo con un horno de leña dentro de un submarino de la talla del Nautilus, sobre todo, con el abanico de fantásticas posibilidades que el relato de Verne nos ofrece? Es por todo esto y por otras cosas que prefiero no recordar, que el misterio del Nautilus, merece, sin dudas, seguir siendo un misterio.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un intento fallido, por hacer una aventura gráfica con algo mitico.
LO QUE SI: Los gráficos, algunas cortas animaciones hechas en 3D.
LO QUE NO: El engine. Las voces del opening (las peores que escuché en mi vida), la historia.

45%
REGULAR

PROMEDIO **87%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gas Powered Games / Microsoft
INTERNET: www.dungeonsiege.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 450MHz, 128 MB de RAM, CD-ROM 4X, 1000 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D de 16 MB, placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía TCP/IP de red local o Internet hasta 8 jugadores.

DUNGEON SIEGE

UNA FUERTE DOSIS DE DIABLO Y UNA PIZCA DE BALDUR´S GATE HACEN DE ESTA FÓRMULA, UN ÉXITO

Por Leonardo "Mula" Vargas

Finalmente el tan esperado Dungeon Siege aterrizó entre nosotros y si bien no resultó ser el colmo de la originalidad, su creador, Chris Taylor, capo de Gas Powered Games y conocido entre otras cosas por títulos como el legendario Total Annihilation, supo combinar muy bien las múltiples ideas que tomó "prestadas" de aquí y allá logrando una interesante aventura con la que de seguro muchos de nosotros nos colgaremos por horas.

Dungeon Siege (DS) es un típico RPG de acción que, sin rebuscárselas demasiado, toma el estilo de la archiconocida serie Diablo y combinándolo con algunos detalles sacados incluso de clásicos que hace más de una década hicieron furor, junto con la más avanzada tecnología, ha logrado consagrarse como uno de los mejores exponentes de este género. Ambientado en un mundo medieval, la aventura transcurre en un lugar llamado Ehb, región que sufre guerras y todo tipo de desastres desde hace mucho tiempo,Ehb nos ampara desde nuestra humilde infancia, hasta que un día, una multitud de engendros llamados Krugs arrasa con todo, nuestra granja, nuestra familia, nuestros amigos, absolutamente todo, lo que obligará a nuestro protagonista a salir a patear trastes en un heroico intento de emparejar las cosas.

Y salio el oooooocho

La dinámica de DS es exáctamente idéntica a la de los Diablo y por cierto, bastante lineal también, pero una de las principales novedades que tenemos aquí es que en lugar de jugar con un único protagonista, a medida que vayamos progresando vamos a tener la posibilidad de controlar hasta ocho personajes a la vez, como sucede en muchos otros RPG. La interface es sencilla e intuitiva, y sus opciones son una combinación entre lo que vimos en Diablo II y Baldur´s Gate y todo fue diagramado de forma tal que resulte cómodo y nada estorbe.

Con tan sólo un click, podemos seleccionar diferentes acciones y tipos de conducta con la que queremos que cada miembro de nuestro grupo reaccione al ver un enemigo y al igual que en los juegos de Black Isle, también podemos asignarle al grupo, distintos tipos de formaciones, que nos pueden servir para aprovechar mejor las características que tenga cada uno de sus miembros y de paso evitar que se dañen entre ellos por accidente (en especial cuando utilizan armas de largo alcance como las flechas).

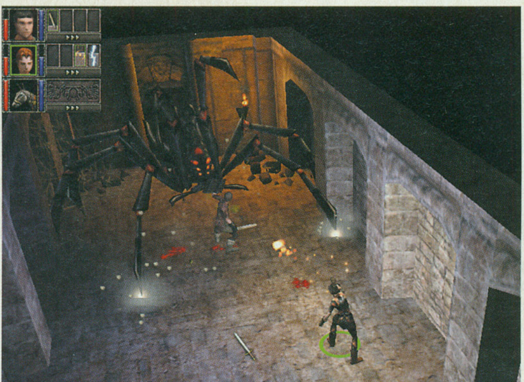
Un detalle muy interesante y útil es que aquí podemos abrir los inventarios de todos los integrantes de nuestro grupo que tengamos seleccionados, cosa que agiliza enormemente el trámite de equipar a cada quién. También contamos con el típico diario de viaje en el que tendremos una breve descripción de las misiones que se nos fueron encomendando a fin de que podamos seguir cómodamente nuestro progreso y ver qué nos queda por hacer. Otra novedad realmente importante y muy piola que se introdujo en DS es que entre los ocho integrantes de nuestro grupo, no sólo podemos tener a otros aventureros, sino que también tenemos la opción de comprar burros o mulas de carga.

Estos vulnerables animales cumplen la misma función que en Diablo II tenía el dichoso cofre en donde guardábamos todas las cosas importantes (especialmente objetos que superan nuestro nivel), o que no íbamos a llevar con nosotros. Además de tener un enorme espacio en el inventario, la gran ventaja que nos ofrecen estos bichos es que podemos llevarlos con nosotros a donde sea, siendo de gran provecho sobre todo al llegar a un pueblo, en donde venderemos todo lo que fuimos amarrocando. Como controlar a ocho personajes a la vez en tiempo real no es una tarea sencilla, DS también posee una opción por medio de la cual podemos poner la acción en pausa, para asignar a cada quién las acciones que se nos de la gana y así no cometer ningún error... gracias Baldur´s Gate por la idea.

Junto a la imagen correspondiente a cada personaje, tenemos cuatro casilleros en donde podemos seleccionar el modo de combate que queremos que cada personaje


La fiel mula nos acompañará a donde sea

use que pueden ser: Con armas de mano (espadas, hachas, etc.), con armas de largo alcance (arcos y flechas) y los dos modos restantes corresponden a los dos tipos de magia en los que se agrupan los diferentes conjuros. Uno de los inconvenientes que presenta la interface y que prácticamente es algo común en estos juegos es que a veces las rutinas de pathfinding no son perfectas, por lo que tenemos que señalar varias veces el lugar a donde queremos que los personajes vayan y debemos evitar señalar caminos demasiado largos o complejos. De todas maneras el control y la interface en general son excelentes.



Cuando sea grande quiero ser...

El sistema por el cual ganamos experiencia está en gran parte calcado de la original idea que años atrás puso en práctica un genial RPG llamado Dungeon Master y que hacía que las características de cada protagonista las fueran determinando sus acciones. Aquí, no subimos de nivel en forma genérica como casi siempre sucede, sino que vamos incrementando cada una de las cuatro habilidades que tenemos en forma individual a medida que las vayamos usando en combate, estas habilidades son: Armas de mano, armas de largo alcande, magia de combate y magia de la naturaleza.

De modo que si queremos crear un mago la idea es pelear usando la magia, con armas de mano para hacernos guerreros y así sucesivamente, tan simple como la tabla del 2. Al usar cada una de estas habilidades, también vamos modificando los tres atributos principales de cada personaje, que son: Inteligencia, fuerza y destreza, ganando así diferentes ventajas propias de cada clase que además nos van a servir para poder usar ciertos objetos más poderosos.

Este sistema le agrega personalidad al juego ya que cada quién puede moldear a su propio gusto los personajes, acomodándolos a su estilo mientras van jugando.

En DS hay una gran variedad de bichos, cada uno de ellos con diferentes estilos de combate aunque en lo que se refiere a inteligencia artificial actúan de una forma muy similar a lo que se ve en Diablo II, o sea que no diría que son brillantes. Cada clase de enemigo únicamente trata de hacer lo que mejor sabe, ya sea peleando cuerpo a cuerpo o a la distancia y por esto es que las constantes escaramuzas a veces se tornan un poco repetitivas y algo tediosas.

Los gráficos son precisamente la carta ganadora de DS ya que incluso sin usar todo su nivel de detalle al mango, DS alcanza un nivel de calidad pocas veces visto. El engine que se usó en esta ocasión, demostró ser realmente de lo mejor, especialmente en todo lo relacionado con los escenarios.



La complejidad del modelado de estos y el relieve del terreno es asombroso y en muchos casos hasta podemos usar estos factores a nuestro favor. Pero una de las características más impresionantes de esta tecnología es que va cargando las secciones de los niveles en forma anticipada de manera tal que la acción se mantiene siempre constante, incluso al entrar en diferentes niveles, catacumbas, templos o lo que sea, así que pueden decirle adiós a las molestas pantallas de "Loading"... sencillamente fabuloso.

Los personajes, tanto buenos como malos, están modelados con la misma calidad y en el caso de nuestros protagonistas, incluso hasta podemos ver como cambian su aspecto al equiparlos con nuevas armaduras o nuevas armas, ya que todas ellas son diferentes entre si.

La enorme variedad de efectos especiales que se usaron en este juego ayudan a crear una serie de ambientaciones únicas, y eso sumado al hecho de que los días y las noches pasan en tiempo real nos brinda un espectáculo de aquellos.

En los combates, sobre todo a la hora de usar magia, los efectos de partículas que veremos le dan a todo mucha más espectacularidad, lo que resulta ideal para hacernos olvidar un poco de lo repetitivo que se torna el juego en algunas ocasiones.

La cámara está bajo nuestro control en todo momento así que podemos quedarnos tranquilos, por otro lado, los efectos sonoros son excelentes y están acompañados por arreglos orquestales de Jeremy Soule (compositor musical de Total Annihilation).

En pocas palabras, aunque no sea muy originalidad, o te gusta el clásico "palo y a la bolsa" al estilo Diablo o Nox, buscas algo con mucha jugabilidad y quieren ver gráficos para caerse de la silla salgan ya de de sus cuevas y corran a comprarlo.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de RPG y accion al mejor estilo Diablo ¡Pero en 3D!
LO QUE SI: Los Gráficos. El Sonido. La interface. ¡No hay tiempos de carga! La acción. El sistema de desarrollo de los personajes. ¡Las mulas "inventario" de carga!
LO QUE NO: Un poco reiterativo. Problemas menores de pathfinding. Para funcionar a pleno necesita una máquina más que poderosa.

87%
EXCELENTE

PROMEDIO
92%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Irrational Games / EA
INTERNET: www.irrationalgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 96MB de RAM, CD-ROM 4X, 31MB libres en el disco rigido, placa aceleradora 3D de 16MB, placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: Via TCP/IP de red local o Internet

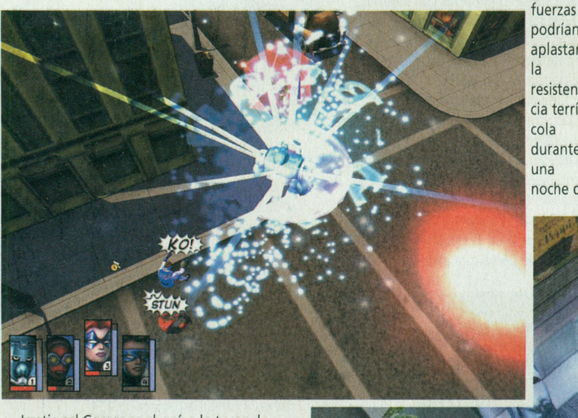


FREEDOM FORCE

LOS NUEVOS GUARDIANES DE LA JUSTICIA

Por Sebastián Riveros

Hace unos años, la hoy desaparecida Microprose comenzó a publicitar un juego de estrategia protagonizado por super héroes. El juego en cuestión tenía por nombre Guardians: Agents of Justice. El juego prometía ser de lo mejor. Los primeros anuncios de demora fueron recibidos con indiferencia, pero el día menos pensado, llegó la cancelación oficial. Sin embargo, el concepto era demasiado bueno como para desaprovecharlo, hasta que tiempo después...



Irrational Games se abocó a la tarea de crear un juego de las mismas características que Guardians pero enteramente realizado en 3D. Mientras que Guardians prometía personajes con diseños modernos con el estilo de ilustradores de moda en aquel momento como Jim Lee, Irrational busco su inspiración pagándole tributo a uno de los dibujantes más ilustres de la historia del comic, Jack Kirby. Este señor llegó a ser un auténtico icono de la historieta, llegando a dibujar y crear varios personajes populares de la DC y, sobre todo de Marvel Comics.

Dicen que soy aburrido

El universo es infinito. Los secretos que esconde son increíbles, los paisajes estelares, indescriptibles. Pero las cosas pierden su color con el tiempo. Esto es exactamente lo que le está pasando a Lord Dominion. El temible tirano espacial, señor de las dimensiones, amo absoluto del universo no tiene ya nada que hacer con su tiempo, salvo contar por enésima vez la enorme cantidad de mundos que componen sus dominios. Ya no quedan desafíos para él, su ánimo se marchita lentamente. El némesis del universo se aburre. Solo un mundo queda por conquistar. Esa bolita azul perdida en el espacio, la Tierra. Lord Dominion sabe que el y sus fuerzas podrían aplastar la resistencia terrícola durante una noche de insomnio, esa conquista está lejos de ser un desafío. Pero de repente, la solución aparece. Los humanos tiene una capacidad de adaptación que incluso ellos mismos desconocen. Exponiéndolos al Energy-X, un compuesto creado por este malvado ser, los humanos obtendrían increíbles poderes y ayudarían en la conquista. Eso sí sonaba divertido. Dominion se pone en tren de fiesta y pone en acción su maléfico plan. Pero Mentor, un valiente héroe intergaláctico se roba los contenedores del precioso material y huye. Las fuerzas de Dominion lo derriban cerca de la Tierra.

Una legión de super héroes

El juego nos muestra lo que sucede cuando varios humanos quedan expuestos a los efectos del Energy-X. Muchos de ellos deciden poner sus poderes al servicio del bien y otros, usarlos para el mal. La campaña principal gira en torno a un equipo de héroes liderado por MinuteMan, un super héroe patriótico. (Minutemen era el nombre que se le daba a los soldados en la época de la guerra de Independencia Norteamericana). A lo largo de las misiones, MinuteMan conoce a Mentor, y a muchos otros héroes,



En medio de los combates nadie zafa del super descontrol

quienes lo ayudarán impedir desastres y a combatir a las fuerzas de Lord Dominion. Si bien en un principio solo controlamos a MinuteMan, prontos se le unirán los demás héroes. Podemos controlar un máximo de 4 héroes en cada misión por lo que se hace necesario elegir a los más adecuados para cada tarea... A medida que vayamos cumpliendo objetivos, recibiremos puntos de prestigio. Al final de cada misión, podemos usar estos puntos para comprar nuevos super poderes o mejorar los que ya tenemos. Las misiones tienen objetivos primarios que de cumplirse nos llevarán al nivel siguiente. Pero, si bien no es imprescindible cumplir con los objetivos secundarios, hacerlo nos reportará más prestigio y el poder de nuestros héroes crecerá aún más. Este elemento de Rol es muy atractivo. Un personaje fuerte puede, por ejemplo, arrancar un semáforo o un poste del suelo y partírselo en la cabeza a dos o tres maleantes a la vez. También puede llegar a arrojarle un auto si su fuerza lo permite. Otros pueden saltar y llegar a la terraza de cualquier edificio con facilidad. Ver crecer a nuestro héroe es uno de los placeres de Freedom Force. Otros poderes en el juego están basados en el clima, electricidad, radiación o fuego. Además de los poderes, podemos incrementar las resistencias de nuestro héroe para que sufra menos las consecuencias de este tipo de ataques.

Los niveles y personajes están hechos en 3D y tenemos total control sobre ellos. Podemos rotar el mapa como nos parezca para poder apreciar la acción sin problemas. La interface es también bastante sencilla y eficiente. Con una combinación de teclado y mouse, controlamos al grupo, indicandoles hacia donde deben ir y como interactuar con el ambiente. El juego se desarrolla en tiempo real, pero si nos sentimos agobiados por la cantidad de enemigos, podemos detener el tiempo con un toque de la barra espaciadora, tal como sucedía en Baldur's Gate.


Una mañana normal en Patriot City

La calidad gráfica del juego es excelente, con escenarios y vestimentas llenos de color. El juego se desarrolla en la decada del 60, durante los días de la guerra fría. El estilo es el mismo que utilizaba Jack Kirby en los Comics de aquella época. Todo eso dota a Patriot City, sus héroes y villanos de un encanto muy especial. La presentación y los menúes están muy bien realizados y teñidos de ese sabor comiquero.

Uno de los mejores aspectos de Freedom Force son sus posibilidades en modo Multiplayer. Si bien los modos no son nada nuevo en sí, la mejor parte es que podemos personalizar totalemente a nuestros héroes. Con la ayuda de un editor podemos crear nuestro propio héroe eligiendo un modelo y un skin. El juego nos permite personalizar los poderes, eligiendo el tipo de ataque, tipo de daño, intensidad y hasta el efecto especial que queremos ver. También, podemos alterar la constitución de nuestro personaje, haciendo su cuerpo de carne, metal orgánico, energía, madera y otros materiales. Además, en Estados Unidos se está vendiendo una edición especial del juego con un disco extra que incluye más modelos y texturas para crear nuevos personajes.



Aquellos que estén más cancheros con programas como 3D Studio Max pueden crear sus propios modelos o alterar los ya existentes y meterlos en el juego con otra herramienta especial que también viene incluida en el CD extra. Si todavía no lo compraron, o y ya quieren ir practicando, el programa y los modelos extra ya se pueden bajar de **www.myfreedomforce.com**

En resúmen

Freedom Force es un excelente producto. Se ve que la gente de Irrational Games no pierde su estilo después de haber creado un clásico como System Shock 2.

La onda del juego hace que sea bastante difícil resistirse a jugarlo. Es realmente muy divertido y varios de los personajes son realmente memorables. En mi opinión, este puede ser el principio de una nueva y próspera licencia. Pero no nos adelantemos. Por ahora, limitémonos a disfrutar de esta nueva obra de Irrational Games.



QUE TIENE: Acción a rolete, con superheroes sesenteros para divertirse largo rato.
LO QUE SI: Gráficos. Presentación en general. La onda Kirby. El editor de personajes. Interface. Es muy divertido.
LO QUE NO: Modificar la skins requiere cierta experiencia. Más modos multiplayer hubieran venido bien.

92%
CLASICO

PROMEDIO
91%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Totally Games / Activision
INTERNET: www.bridgecommander.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 1300 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP - LAN



STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

LAWRENCE HOLLAND VUELVE PARA DAR CÁTEDRA

Por Sebastián Riveros

Ok, lo admito. Soy fana de Star Trek. Ya está, lo dije. Si bien mi fanatismo no me empujo a disfrazarme de Bolian o a internarme en un curso intensivo de idioma Klingon, sí he disfrutado inmensamente de los episodios de The Next generation y Deep Space Nine. También soy fanático de "la otra licencia" y al enterarme de que el capo Lawrence Holland iba a ser el responsable de este proyecto, sabía que iba a valer la pena. Fracasar era imposible...

Así es, amigos. Después de varios intentos por parte de diversas empresas, Bridge Commander apunta los phasers donde corresponde y sale victorioso de una empresa en la que habían fracasado juegos como Starfleet Academy. Holland es principalmente recordado por su asociación con Lucasarts. La empresita de George juntaba con una topadora los bi-lletes que llegaban como producto de las creaciones de Holland, como Secret Weapons of the Luftwaffe, X-Wing y el espectacular Tie Fighter. Ahora, toda la experiencia de Totally Games le da vida a una excelente simulación de puente de mando, que cuenta con todos los elementos necesarios para transformarse en un nuevo clásico.


Los efectos especiales son de primera

La guerra con el Dominio ha terminado. Los Cardassianos quedan sumidos nuevamente en la miseria, a lo que se suma ahora la humillación de la derrota y el aparente fin de sus sueños imperialistas. En este contexto, nuestro papel es el de un comandante recientemente ascendido. Durante una misión, el capitán de la nave pierde la vida. Ahora todos los miembros de la tripulación dependen de nuestras decisiones. Por suerte, contaremos con la ayuda de nuestra número uno, la comandante Saffi Larsen. Además, durante la primera misión contaremos con la ayuda del mejor instructor que podríamos desear, Jean-Luc Picard.


Los Cardassianos ya están a punto, Capitán.

Todo el juego se maneja con el mouse, aunque también podemos asignar hotkeys a las tareas más importantes. Literalmente, todo el puente de mando es nuestra interface. Al clickear sobre uno de nuestros tripulantes, podremos ver todas las acciones que pueden realizar. Las diferentes estaciones son Ingenería, Timón, Tácticas y Ciencia. La número uno nos recordará los objetivos de la misión y será de gran ayuda para controlar la nave. Los demás tripulantes también nos ayudarán sugiriendo los cursos de acción que consideren más apropiados en cada circunstancia. Todo esto hace que asumir el mando de la nave se haga bastante sencillo. El personal de puente se limitará a obedecer nuestras ordenes al máximo de su habilidad, siempre y cuando el pedido no sea una insensatez (como entrar en Warp en medio de un campo de asteroides). De cualquier modo, hay ciertas tareas de las que podemos encargarnos nosotros mismos. Por ejemplo, si no le

tenemos confianza a nuestro oficial de tácticas, podemos disparar los phaser y torpedos de manera manual para asegurarnos de que hagan impacto donde nosotros queremos.

El juego cuenta con diversas vistas exteriores para apreciar la acción, aunque los más fanáticos de la simulación pueden elegir jugar todas las misiones desde su silla en el puente, utilizando solo el visor como referencia. De todas formas, la pantalla mostrará siempre la vista más adecuada. La pantalla no es una mera ventana en la proa y el juego lo deja bien en claro. Los gráficos recrean el universo Trek casi a la perfección. Veremos Marauders Ferengi, Warbirds Romulanos, y todas las naves de la serie con un excelente nivel de detalle. Los disruptores dejan huellas visibles en sus objetivos. De hecho, a veces es posible ver el interior expuesto de algunas cubiertas si la nave sufrió daños graves. Los diversos cuerpos celestes y fenómenos como gigantes gaseosos y nebulosas también se ven de lo mejor.

Maniobras evasivas

Obviamente, naves clase Galaxy o Sovereign no son cazas (como nos quiso hacer creer el mencionado Starfleet Academy). El juego captura perfectamente el feeling de tensión que se siente al ver estos enormes navíos espaciales en la televisión. Los combates tienden entonces a ser lentos. En realidad, esto es beneficioso, ya que permite evaluar nuestro desempeño y dar las ordenes necesarias con tiempo suficiente la mayoría de las veces. Combatir no implica necesariamente la destrucción de nuestro adversario. Después de todo, la Federación actua siempre con el mayor respeto por la vida. Podemos intentar destruir los subsistemas de otras naves para deshabilitarlos y capturarlas con el rayo tractor. Esto es especialmente útil durante la campaña.

La historia es totalmente lineal. Si bien hay cierta libertad a la hora de lograr los objetivos y recibimos información adicional al lograr ciertos objetivos extra, el juego solo avanzará en la medida en que alcancemos los objetivos principales. En caso de que fallemos, tendremos que repetir el escenario nuevamente. Si fallamos un objetivo secundario, lo peor que puede pasar es recibir una reprimenda de la Almirante Liu, nuestro oficial superior en Starfleet. En cuanto a modos multiplayer, Bridge Commander cuenta con varias opciones para que nos agarremos a tiros en Internet. La campaña nos pone al mando de dos naves, pero en multiplayer podemos capitanear naves de otras clases como Ambassador, Akira o Nebula, como así también naves Cardassianas, Romulanas, Klingon o Ferengi. Hay un modo skirmish para poner a prueba nuestra calidad de líder y el multiplayer clásico que nos permite medirnos con nuestros amigos.

Eso sí, las naves que aparecen son de Next Generation (como sabrán, cada serie originó una licencia que se negocia por separado). Eso significa que el Dominio, los Jem'Hadar y la Capitan Janeway se quedan en casa.


El nivel de detalle es sorprendente.



Clase Ambassador, mejor que en la Tele...

Alerta roja

A pesar de su excelente realización, el juego tiene algunos puntillos flojos. La campaña es linda pero corta. Si bien toma un tiempo terminarla, ocho capítulos pueden tener sabor a poco para algunos.

Otro problema es que sin importar la nave que elijamos para jugar en multiplayer, la vista en este modo de juego es siempre exterior. Al parecer, no tuvieron tiempo de realizar puentes diferentes para cada nave. Un puente lleno de klingons para combatir a bordo de un Ave de Rapiña hubiese sido un lindo detalle. Bueh, tal vez los veamos en alguna expansión (¿Escuchaste, Lawrence?). Otro tema son los miembros de nuestra tripulación, algunos de los cuales se habrían beneficiado con un par de polígonos más. Algo para tener en cuenta es que el juego esta enteramente en inglés. Si no la tienen clara, la curva de aprendizaje se les puede hacer un poco más pronunciadada. Pero a pesar de todo, los puntos oscuros no son muchos ni graves.

Bridge Commander es un excelente título que hará las delicias de los fanáticos y de aquellos que no lo sean tanto. Fijen curso hacia la diversión y... ¡Adelante!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La simulación de puente de Star Trek que muchos estabamos esperando llegó.
LO QUE SI: Gráficos, sobre todos los modelos y texturas de las naves. Batallas como en la serie. El poder del mando. El multiplayer.
LO QUE NO: Campaña muy lineal y tirando a corta. Los modelos de algunos tripulantes. No poder ser klingon. ¡Qapla!

91% CLASICO

PROMEDIO
90%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports / Electronic Arts
INTERNET: www.easports.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400MHz, 128MB de RAM, CD-ROM 4X, 600 MB libres en el disco rigido, placa aceleradora 3D de 16MB, placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía TCP/IP de red local o Internet y en la misma máquina.



FIFA 2002 WORLD CUP

LA EDICIÓN DE LA COPA DEL MUNDO DE FIFA SOCCER, UN VERDADERO GOLAZO

Por Diego Bournot

A poco menos de un mes del comienzo del Campeonato Mundial de Fútbol 2002 Corea-Japón, EA Sports acaba de lanzar FIFA 2002 World Cup, la edición especial de la Copa Mundial de su exitosísima serie de juegos FIFA Soccer. Esta jugada, que EA realizara sorpresivamente hace 4 años, antes del Mundial de Francia '98, esta vez era esperada ansiosamente por los fans de la serie. Y la pregunta del millón, sobre todo para aquellos que ya tienen FIFA 2002, es ¿Vale la pena comprarlo?



La respuesta es SI, pero vayamos por partes. En primer lugar, vaya el concepto, aunque suene repetitivo: FIFA 2002 World Cup es una edición especial del juego FIFA Soccer, referente a la Copa del Mundo. Y como tal, sale una vez cada 4 años. Por tanto, si lo que esperás de un FIFA nuevo son nuevas opciones de juego, nuevos equipos, de una buena vez la liga de Argentina, que vuelva la opción para jugar con equipos históricos, etc., etc.; todo eso aquí, no lo vas a encontrar. Todo eso que pedís, tenés que pedírselo a la edición anual de FIFA Soccer. Sí, la que sale todos los años, en este caso, la que salió antes que ésta. No a ésta. Una vez hecha esta aclaración, vayamos al juego. Salvando las distancias de género, la especialización de esta edición de FIFA en la Copa del Mundo, ha permitido elevar la calidad de realización de este torneo a un nivel altísimo. Esta idea no es nueva: vale la pena recordar que muchos pensamos "Hmmm....", cuando en una época no tan lejana, John Carmack anunció que Quake III: Arena estaría focalizado en el juego multiplayer, en detrimento de la campaña single player, que hasta ese momento era parte integral de todos los FPS (el juego multiplayer online todavía no era tan importante como lo es ahora, pero John Carmack no sólo es un genio de la programación, sino que además es un tipo bastante vivo y con visión de futuro). Obviamente, tanto Quake III como todos los FPS pensados como juego multiplayer se convirtieron en un éxito resonante, a pesar de su especialización en un sólo modo de juego. Este concepto también es aplicable a la serie FIFA Soccer: la especialización no es mala si el producto final cumple en su área de especialidad. Y FIFA 2002 WC cumple con creces.



De vuelta a la cancha

FIFA 2002 WC posee dos modos de juego: la Copa del Mundo propiamente dicha y

Partido Amistoso entre selecciones. La opción Partido Amistoso permite elegir los seleccionados que disputarán el partido, el estadio, y la hora del día. En el modo Copa del Mundo, al igual que en el torneo real, competiremos con la selección que elijamos en un grupo con otros tres seleccionados, con el objetivo de clasificar para la fase final del torneo en base a los puntos obtenidos durante la etapa clasificatoria. A partir de allí, disputaremos partidos a eliminación simple hasta completar cuatro más en caso de llegar a la final del torneo.

Para poder hablar del modo de juego de FIFA 2002 WC, primero debo referirme brevemente a su predecesor inmediato, FIFA 2002. En verdad, el modo de juego de WC es muy parecido al de FIFA 2002, por lo que si ya lo jugaste, estarás familiarizado con el nuevo sistema de pase y desmarque implementado a partir de esa edición de la serie. Particularmente, me considero más que feliz con este nuevo sistema: por años he esperado que la gente de EA Sports consiga finalmente algo como lo que he visto en FIFA 2002. Como fanático del máximo realismo posible en los juegos deportivos, esperaba el día en que al intentar habilitar a un delantero, el volante que pasara la pelota fuera capaz de mandar el pase al vacío y el delantero picara a espaldas de los defensores a recibirla, y NO pasársela al delantero en la posición en que se encontraba en ese momento (y en consecuencia, aún teniendo que superar la línea de defensores). Imagino que esto no debe haber sido fácil de programar. Y en esto, debo mostrarme profundamente en desacuerdo con los conceptos vertidos en el review anterior de FIFA 2002.

Es bien sabido, que cualquier cultor del fútbol bien jugado, deseará poder armar buenas jugadas de ataque, no jugar permanentemente la personal. Y este sistema apoya plenamente este concepto.


La calidad de los modelos es impresionante, aunque en este caso el Cholo salió medio ponja

Por otra parte, el siempre creciente grado de realismo de la serie, una de los pilares de la evolución de los juegos de FIFA Soccer, alcanza su punto culminante en FIFA 2002 WC. Al igual que en su predecesor FIFA 2002, WC incluye el nuevo modelo de realismo dinámico que hace los cruces, los remates y los pases mucho más realistas -y por ende, difíciles de ejecutar- que en versiones anteriores del juego. A esto se añade la posibilidad de rematar con efecto en las jugadas con pelota parada, tanto a izquierda como a derecha, y el medidor de potencia que ya no sólo se aplica a los remates al arco y a los despejes del área, sino también a los pases, centros y saques de arco. Obviamente, todos estos elementos contribuyen a disminuir un tanto el ritmo del partido, llevando el juego del modo arcade más al terreno de la simulación, y resultando en marcadores finales mucho más realistas que en versiones pasadas de FIFA Soccer. Un punto a favor de EA Sports.

Un elemento a tener en cuenta es la continua evolución en la programación de los movimientos del arquero, que en WC está muy cerca de la perfección en cuanto al realismo. En este punto, también muestro mi desacuerdo con Vitorero, quien hablando de FIFA 2002, dice que las manos del arquero parecieran imantadas. Nada más lejano de la realidad. FIFA 2002, y por ende, FIFA 2002 WC, proveen un modelo de arquero muy realista. El mismo respeta la mayoría de los parámetros de la realidad: los arqueros de gran nivel internacional, como el francés Barthez o el paraguayo Chilavert son capaces en el juego de tapar pelotas que parecen imposibles, pero tal es su capacidad real de hacerlo: por algo, son los mejores arqueros del mundo. Es muy difícil hacerles goles en un mano a mano pateando en forma frontal y de cerca (y en muchos casos ni siquiera dan rebote). Pero obviamente, eso no impide que un remate potente y al ángulo, o a ras del piso y contra un palo, de Batistuta u Owen por ejemplo, se conviertan en gol, porque los arqueros no son Superman. Y tampoco son capaces de evitar un gol de contraataque, jugada en la que ingesan los dos punteros libres, y cuando el arquero sale a atorar al que trae la pelota, éste la toca al medio o al otro palo para que el otro delantero defina tranquilo, con el



Por fín EA se puso las pilas a la hora de renovarse



arco vacío. Y así como en el juego están contemplados arqueros como los anteriormente mencionados, con estadísticas de juego muy altas que se reflejan en la cancha, también hay arqueros de los otros, flojos de manos y capaces de comerse algún gol boludo de mitad de cancha de vez en cuando. Obviamente, no es lo mismo el arquero de un seleccionado de primera línea, que el arquero de Japón, sin querer desmerecer al guardameta del seleccionado del país organizador de la Copa del Mundo.

Los niveles de dificultad de FIFA 2002 WC están muy bien balanceados. A diferencia de FIFA 2002, se ha elevado un poco el nivel de dificultad Amateur (sin llegar a la dificultad del nivel Pofesional), y se ha implementado un nivel de dificultad nuevo, denominado Principiante, más bajo que el antiguo amateur (digamos, como para que juegue mi sobrinito de 5 años y pueda meter goles y ganar partidos). El juego ofrece también la posibilidad de utilizar un seleccionado de América que aparece una vez que ganamos la Copa del Mundo. Este combinado internacional incluye a estrellas como los argentinos Crespo, Ayala y el Piojo López, los laterales brasileños Cafú y Roberto Carlos y los paraguayos Chilavert y Gamarra, arquero y defensor central respectivamente. El juego sigue disfrutando de los excelentes comentarios de John Motson y Andy Gray, los Macaya y Araujo del fútbol inglés. Pero esta vez, han agregado incluso datos interesantes sobre los distintos seleccionados y jugadores, que van relatando a medida que los mismos toman contacto con la pelota.

Como en la tele

Lo que realmente sorprende de FIFA 2002 WC, son sus gráficos. A diferencia de versiones anteriores de la serie, en las que de un año a otro la única diferencia notoria eran las modificaciones en las plantillas de jugadores de los equipos, en esta versión de FIFA el salto de calidad es increíble. Cuando cargué el juego por primera vez, esperaba ver las mismas "caras-tipo" de siempre, que se asemejaban un poco más que de costumbre en FIFA 2002 pero no llegaban a ser lo que deberían a esta altura... y casi me caigo de espaldas, cuando vi salir a la cancha a la brujita Verón encabezando a la selección argentina, y casi fue como verlo por televisión. "¡No, no puede ser, es sólo una secuencia animada!" me dije. Pero voy a sacar del medio, y veo al Piojo López, con su raya al costado y peinado "a la chapa" inconfundibles... y a Crespo, igualito... "¿Será cierto, o estoy soñando?". Meto un gol con el Piojo, y lo veo festejar en primer plano, igual a como es en realidad... lo mismo con Crespo, la Brujita o el Cholo Simeone. Incluso con la cámara con un zoom un tanto lejano, los jugadores son plenamente reconocibles. "Bueno, pero este laburo se lo habrán tomado sólo con los titulares". Así que muevo el banco. Sale Crespo, entra el Bati. "¡No, el Bati es idéntico" ¡Con la melena y la barba candado, todo igual!". A esta altura, ya me saco el sombrero. Eso sí, las crenchas del Juampi Sorín siguen siendo improgramables para la gente de EA Sports. Todo tiene un límite.

La calidad gráfica de la que hace gala FIFA 2002 WC no sólo se refleja en lo detallado de los rostros de los jugadores. Los estadios también son impresionantes, los efectos como los lásers proyectados sobre el césped en las ceremonias de apertura cuando jugamos de noche, el público, que a lo largo de los años ha evolucionado desde una masa de pixels horrendos hasta ser distinguible espectador por espectador en esta versión, con banderas ondeando al viento, pancartas y todo. A diferencia de versiones anteriores, ahora los goles presentan cuatro repeticiones distintas desde distintas cámaras, al estilo televisivo. Muy bueno.

Otra novedad interesantísima es la inclusión de jugadores "estrella" en cada equipo, y en cantidad de acuerdo a los quilates de cada seleccionado. Estos jugadores estrella poseen cualidades distintivas y habilidades especiales, y se diferencian en la cancha por estar dotados de una estrellita sobre ellos cuando llevan la pelota, a diferencia de los demás, que portan un triángulo. Por ejemplo, la Selección Argentina, rankeada como número 2 a nivel mundial por el juego, dispone de cuatro estrellas: el Payasito Aimar, la Brujita Verón y el Piojo López en la cancha, y nuestro querido Gabriel Omar Batistuta en el banco. Las habilidades especiales de cada uno van de acuerdo con las que muestran en la realidad en la cancha: un pique corto demoledor y gran exactitud en los toques cortos en Aimar; el tranco largo, los pases gol y los zapatazos de media distancia con destino de gol de Verón; la velocidad endiablada,



Como siempre, las repeticiones son para alquilar balcónes



¿Acaso será este un presagio?... esperemos que si

capacidad de desborde y frialdad para definir del Piojo López, y los cañonazos al ángulo imposibles de tapar de Batistuta. Incluso, en el caso de "cañoneros" como Verón o Batistuta, cuando la pelota parte de sus pies deja una estela en su recorrido inexorable hacia la valla contraria. La labor de investigación de la gente de EA Sports, impecable.

La música, que en todas las versiones anteriores de FIFA ha consistido en uno, dos o tres de los temas musicales más de moda en ese momento, en FIFA 2002 WC está realizada por una orquesta. Los arreglos orquestales se traducen en una banda sonora épica, mucho más a tono con el momento y el lugar, y mucho más efectiva a la hora de motivar para exhibir las famosas tres G del fútbol: gustar, ganar y golear.

El Bati poligonal festejando otro gol

Los efectos de sonido son excelentes. A lo largo de los partidos, pueden escucharse los gritos de júbilo de los hinchas al festejar un gol, los cánticos de aliento típicos de la hinchada de cada país ¡Hasta la batucada de la torcida brasileña y los gritos e indicaciones constantes del Loco Bielsa al costado de la cancha en los partidos de Argentina!

En pocas palabras

FIFA 2002 World Cup no tiene desperdicio. A pesar de ser una edición especial de la Copa del Mundo, posee varias innovaciones interesantes, y presenta un salto en su calidad gráfica con respecto a sus antecesores sencillamente fabuloso. Tanto si ya tenés la versión anual de FIFA Soccer, como si estás pensando en cuál de las dos te conviene más, te recomiendo ésta, sin vueltas. Espectacular, y justo a poco de empezar el Mundial. Nada más que hablar.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor juego de fútbol para PC, en edición especial dedicada al Mundial Corea-Japón 2002.

LO QUE SI: ¡Los gráficos! Las habilidades especiales de los jugadores estrella. La música. El sonido. El realismo.

LO QUE NO: Si ya compraste FIFA 2002, tener que poner plata de nuevo si querés más opciones de juego.

90%

CLASICO

REVIEWS | PROMEDIO 79%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pandemic / 3DO
INTERNET: www.3do.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 300 con 300 megas de espacio en el disco rigido, 64MB RAM.
SOPORTE MULTIPLAYER: Lan o Internet. Cooperativo y Deathmatch.

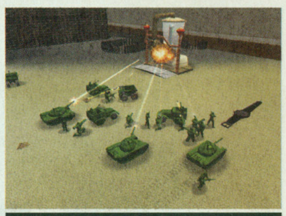
ARMY MEN RTS

Por Maximiliano "Tan" Peñalver

Si alguna vez me hubieran apostado que iba a salir un buen juego de Army Men hubiera perdido hasta los calzoncillos. Y parece ser que el problema no eran los queridos soldaditos de nuestra infancia, sino que el secreto era encargarle el proyecto a una empresa como la gente, y acá los tenemos a los de Pandemic (creadores de Battlezone II y Dark Reign 2) que nos entregan un producto de primera línea pero que no llega a ser un clásico por el mismo limite de la licencia.

El juego, como su nombre lo indica es un RTS con todas las letras, en el que deberemos recolectar recursos, crear estructuras y poseemos una gran variedad de unidades, tanto de infantería como vehículos terrestres y aéreos para luego guiarlos en el ataque de los diversos objetivos enemigos. Podemos jugarlo solos -no tiene modo Skirmish-, o en LAN e Internet tanto en modo cooperativo como contra nuestros amigos o desconocidos de la web. También posee un modo campaña y otro llamado Great Battles, que es una especie de carga-da u homenaje a las misiones históricas de juegos similares. Como en casi todos los juegos de este estilo contamos con dos bandos, en este caso el Green y el Tan. O sea los soldaditos verdes y los ma-rrones, que como siempre, son los malos. El juego esta realizado con un potente engine 3D y aunque los colores -sobre todo en las unidades, por razones obvias- no son muy variados, los gráficos en general son muy buenos. Así como el desarrollo y su ejecución. El juego no es ninguna joda en el sentido de que cada unidad tiene un propósito y si queremos ganar, es mejor que pensemos dos veces antes de mandar al muere a nues-tros plásticos valientes.

Aunque esta idea soldaditos parece copada en un principio no me parece que se pueda tomar, a la larga, demasiado en serio. Al fin y al cabo es una guerra de "chiches". Pero todo esta tan bien hecho y el diseño de las unidades y estructuras es tan bueno y tan bien balanceado que prácticamente terminamos enganchados aunque no queramos. En definitiva, el primer Army Men recomendable, eso sí, si te tragas el hecho de que todo tenga más plástico que la Alfano.



Las luces de colores y los efectos son espectaculares

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Por fin la clásica línea de juguetes obtiene un juego como la gente.
LO QUE SI: Es ideal para principiantes pero también divertido para los veteranos del genero. El desarrollo en general y la variedad de unidades.
LO QUE NO: No tiene modo Skirmish. La IA de los enemigos a veces deja bastante que desear.

79% MUY BUENO

REVIEWS | PROMEDIO 90%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bohemia Interactive / Codemasters
INTERNET: www.codemasters.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64MB RAM, Placa 3D de 8MB
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN / Internet via TCP/IP



OPERATION FLASHPOINT:
RED HAMMER - GOLD UPGRADE

Por Maximiliano "¡Yes Sir!" Peñalver

Operation Flashpoint es, junto a Hidden & Dangerous -que justamente el Oso analiza en este mismo numero en su maravillosa versión Deluxe- uno de los juegos con los que pasamos más tiempo y que al día de hoy permanecen en nuestros discos rígidos.

Bohemia Interactive demostró con el tiempo que no solo había creado un producto magnifico, sino que estaba dispuesta a mejorarlo y mantenerlo permanentemente actualizado. Es así como en datafull.com nos cansamos de poner todas las mejoras y add-ons que esta empresa, laburadora al mango, iba posteando periódicamente en el sitio oficial o que gentilmente nos hacia llegar a la oficina para que gastemos una decena de horas más en este juego, que para nosotros ya como es una especie de droga, pero legal.

Ahora editaron hace un tiempo dos nuevos packs oficiales, la expansión, Red Hammer y la versión Gold que incluye la campaña original Cold War Crisis y la nueva para aquellos descolgados que acaban de venir de sus vacaciones en Marte. Al margen de todos los fixes que incluye tanto la expansión como la versión Gold, que incluyen decenas de nuevas unidades para juguetear con el editor, en la nueva campaña tenemos como novedad que veremos la situación desde el lado Ruso.

En esta nueva campaña veremos todo lo que paso en Cold War Crisis pero desde la otra perspectiva y aunque a priori parecería que va a ser lo mismo que el otro, en una nueva sorpresa, la gente de Bohemia focaliza la acción de este nuevo set de misiones en un único protagonista, Dimitri Lukin, un veterano luchador en decenas de conflictos anteriores e integrante de un grupo de elite llamado Spetznaz pero que fue degradado a soldado raso por insubordinación. Con decenas de vueltas de tuerca muy interesantes, Red Hammer se divide al igual que el anterior en misiones separadas por escenas renderedas con el engine, de excelente calidad y que enriquecen mucho la historia. El único "pero" es que al estar basada en este Dimitri, muchas de las misiones son basadas en soldados y los vehículos no abundan demasiado. Es una pena que no haya ni una misión a bordo del Hind Mi-TK, aunque con el editor lo podemos resolver rápidamente para sacarnos las ganas. Un nuevo clásico de estos pibes que no podemos más que recomendarles que lo consigan ya mismo. Soldados ¡Es una orden!



Terror sobre orugas

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Más de lo que fuera el mejor juego de 2001 tanto para los lectores como para nosotros.
LO QUE SI: Excelentes e innumerables mejoras, la nueva campaña salvo lo mencionado es bueeeniiiisiiiimaaa.
LO QUE NO: Es mega difícil, si no se quieren frustrar, jueguen la expansión una vez que hayan terminado al original.

90% CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Firaxis / EA
INTERNET: simgolf.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 300 con 300 megas de espacio en el disco rigido, 64MB RAM.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PREMIO X XTREME

PROMEDIO **90%**

SID MEIER'S SIMGOLF

Por Maximiliano "Mulligan" Peñalver

Por qué? Se preguntara la mayoría. La respuesta es muy sencilla. Este juego, aunque por su nombre indica todo lo contrario, prácticamente no tiene nada que ver con el ¿deporte? conocido como Golf. SimGolf es un juego de estrategia de primera línea -en la onda Tycoon- que va dirigido sobre todo a los fanáticos de los juegos de construcción.

Aunque seas de los que piensan que el Golf es una de las cosas más aburridas del planeta o que es demasiado sedentario, les puedo asegurar que este juego los va a hacer transpirar de lo lindo. La estructura del juego no es ninguna genialidad. Compramos un terreno con el dinero que tenemos guardado (por suerte acá no hay corralito) y nuestra tarea será crear el mejor curso de Golf del área. Tan sencillo como suena, es una tarea que en momentos se puede llegar a convertir en faraónica, ya que son tantas las variables y opciones que posee el juego que es prácticamente imposible predecir todo lo que va a pasar.

En lo que SimGolf sí es genial es en la forma en que se desarrolla la acción. Vamos preparando el terreno y poniendo los hoyos donde mejor nos parezca, junto a decenas de adornos y cositas que no pueden faltar en un juego de este estilo y categoría. Obviamente a mejor desempeño, mejores chiches para anexar a nuestro club. Para tener éxito no hay que tener conocimientos de Golf en absoluto. Para saber si lo estamos haciendo mal o bien tenemos la actitud de la gente - a la que nosotros no controlamos - que viene a jugar, y que se acuerda de toda nuestra familia por dejarles un árbol enfrente de un hoyo, o invitan a más amigos y realizan torneos en nuestro Course dejándonos más dinero para progresar. Esto se logra comprando tierras en lugares más bacanes, pero también con clientes más exigentes que harán que agudicemos nuestro ingenio al máximo para lograr satisfacer sus caprichos.



Las posibilidades son prácticamente infinitas

SimGolf es sin lugar a dudas una nueva genialidad de Sid Meier que los amantes de la estrategia y de los buenos juegos no deberían dejar pasar.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de estrategia sublime, del creador de Civilization en colaboración con los creadores de los Sims.
LO QUE SI: La atención al detalle. Es extremadamente complejo, pero nunca llega al embole del micromanagement.
LO QUE NO: Cuando algún escenario esta muy cargado, algunas cosas son un poco difíciles de ubicar.

90% CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Croteam / G.O.D
INTERNET: serioussam.godgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Mínimos: AMD K6-3 400 o Pentium II 300 con 150 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM..
SOPORTE MULTIPLAYER: ¡Pantalla dividida! LAN o Internet. Cooperativo y Deathmatch entre 2 y 16 jugadores

PROMEDIO **79%**

SERIOUS SAM:
THE SECOND ENCOUNTER

Por Maximiliano "Kamikaze" Peñalver

Cuando Serious Sam llego a la redacción el año pasado, enloquecimos. Claro, no todos los días llega un juego de tremenda calidad, que aunque no innovaba demasiado, sí hacia demasiadas cosas bien. Primeramente fue el primer juego que se podía comparar con el Doom en cuanto a villero pero divertido y sobre todo: adictivo. Con una jugabilidad más simple que la tabla del 1, Serious Sam se puso a la cabeza de los juegos en los que no hay que usar las neuronas para ganar, sino más bien los reflejos y como máximo una mínima administración del armamento como para esquivar o matar a todo lo que se nos viene encima, que no es poco. Esta segunda parte es muy similar al caso de lo que fue el Doom del Doom II. Más de lo mismo, pero con algunas pequeñas mejoras y agregados.
Primeramente contamos con tres armas nuevas: el lanzallamas, la motosierra y el rifle sniper. Este ultimo de dudosa utilidad porque muy pocas veces vamos a enfrentarnos contra menos de cien bichos a la vez y se hace jodido apuntar con la mirita a tremenda manada de asesinos. Lo que sí es una masa es la motosierra y el lanzallamas que masacran bichos a borbotones. Hablando de bichos tampoco hay demasiados nuevos en SS2 y todos tienen un no se que a "esto nos sobro del uno, metámoslo en este" pero igualmente ¡Esta bien! Obviamente, es un juego que no se toma demasiado en serio, basta recordar el Kamikaze del uno -y que acá , por supuesto, reaparece- con su grito "ahhhhhhhhh" mientras se nos viene al humo con una bomba en cada mano... y sin cabeza. Ahora además de los conocidos de siempre aparece un demonio, unos aliens y una especie de cabeza de calabaza llamada Cucurbito -¡que nombre!- que lleva una motosierra para partir al medio todo lo que se le cruce en el camino. Nuevos niveles (tres áreas distintas) y el mismo grado de diversión hiperkinetica, Serious Sam 2 da lo que promete, horas y horas de diversión sin parar. Mucha alegría pero poca substancia.



¡Auxilio! God mode, ¡GOD MODE!

Aunque con los modos cooperativos, la posibilidad de jugar en una misma maquina y el resto de los modos Multiplayer, poco y nada nos vamos a acordar de esos detalles como "argumento" que generalmente son el epicentro de un buen juego.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Más de lo mismo, en esta continuación de un clásico del 2001 que esta vez se queda en el camino del clásico.
LO QUE SI: Diversión visceral. Ritmo hiperfrenético. Difícil como pocos.
LO QUE NO: Es más una expansión que un "Second Encounter". Es corto. Si buscas algo más que disparar a lo loco, acá no lo vas a encontrar.

79% MUY BUENO

REVIEWS

PROMEDIO **70%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Boston Animation / Simon & Schuster
INTERNET: www.simonsays.com/ssimkt/darkenedskye
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 450MHz, 128MB de RAM, CD-ROM 12X, 400MB libres en el disco rígido, placa de video de 4MB de RAM en Video, placa de sonido
SOPORTE MULTIPLAYER: No tiene

DARKENED SKYE

Por Pato "Caramelito" Land

Una aventura patrocinada por una marca de caramelos llamados Skittles (N.del Ed: ¡A mi me encantan!) parecería no tener futuro, sin embargo este Darkened Skye nos ofrece más de una sorpresa.

La tierra donde habita Skye de Lynlora, nuestra heroína, estaba pletórica de gracia, bondades e inmensas llanuras para retozar, sin embargo una siniestra criatura conjuró los poderes de un prisma oscuro para que se pudra todo. Para contrarrestar la maldición de Lord Necroth, nosotros, como Skye la colorada, deberemos recoger las piezas de otro prisma que anule el poder del malvado hechicero. Para ello deberemos saltar, correr y pelear a lo largo de los cinco niveles que conforman los confines de nuestro mundo, travesía donde además descubriremos el significado del misterioso amuleto que nos dejara nuestra madre como legado y el terrible secreto detrás de nuestra figura paterna. Contrariamente a lo que pueda pensarse, y considerando que en realidad el juego es una gran publicidad de los caramelitos que lo patrocinan, Darkened Skye no está para nada mal; al contrario, es un juego sumamente entretenido y adictivo. Tal vez el secreto del éxito se deba a la simpleza de la que hace gala, que en esta ocasión no hay que confundir para nada con mezquindad; y sobre todo por la ambientación distendida y desprejuiciada que impera a lo largo de todo el juego, sobre todo en los ingeniosos comentarios de la protagonista. Los movimientos de la chica, a quien siempre veremos en tercera persona, son pocos pero eficientes, los escenarios están muy bien logrados, son coloridos y diversos y además se mueven como si se deslizaran sobre seda. En nuestro camino encontraremos diversas criaturas de las cuales obtener pistas y objetos, muchas de ellas de una concepción asombrosa; y los conjuros de los que dispondremos nos llenarán de emoción. En cuanto al apartado



técnico solo nos resta decir que también es de primera: podremos grabar en cualquier momento y recuperar la partida sin ningún tipo de demoras, los gráficos están muy bien y las voces -aunque sin subtítulos- están perfectamente actuadas. Muy bueno.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El poder de dejarnos disfrutar sin complicarnos la existencia.
LO QUE SI: El gran sentido del humor, los escenarios, las animaciones y movimientos.
LO QUE NO: A la larga puede tornarse un poco monótono. Las limitaciones que impone ser una licencia de caramelitos yankis.

70% MUY BUENO

REVIEWS

PROMEDIO **92%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Auran / Strategy First
INTERNET: www.virtualtrainz.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 450 MHz, 128MB RAM, Placa con aceleracion 3D.
SOPORTE MULTIPLAYER: no posee por el momento, se viene en un update



TRAINZ

Por Santiago Videla

Sin dudas algo único en su estilo, Trainz no se trata de un juego sino que es algo así como un gigantesco y completísimo editor dividido en tres módulos diferentes, para que los fanáticos del ferromodilismo se pasen horas y horas diseñando y construyendo su propio mundo virtual con todo lo que se puedan imaginar.

En los dos primeros módulos, además de poder ver la colección de locomotoras y vagones que tenemos, podemos armar todo tipo de formaciones, para conducirlas en el escenario que elijamos. El último módulo es el más importante ya que este es el editor en donde podemos modificar o construir un escenario completo. Este editor no sólo nos permite colocar los trazados de las vías de una forma muy simple y precisa, sino que también tiene una serie de espectaculares herramientas con las cuales podemos modificar el relieve del terreno, pintar con diferentes texturas, agregar ríos, túneles, puentes y todo lo que se ve en una maqueta



La calidad visual es más que zarpada para un juego de este tipo

profesional y más, ya que incluso se puede modificar el clima, todo esto con un nivel de detalle y una calidad gráfica de primera. Lo más alucinante es que en el sitio oficial, (www.virtualtrainz.com) además de nuevos modelos de trenes también podemos bajarnos nuevos escenarios o elementos nuevos para el editor.

En la página oficial de Trainz, también encontrarán las herramientas necesarias para que con un poco de paciencia y práctica, puedan crear sus propios modelos (no sólo de trenes) y adaptarlos para poder usarlos dentro del juego. Según la gente de Auran, gracias a la estructura modular de Trainz, con el correr del tiempo ellos irán agregando nuevos módulos, algunos de los cuales agregarán nuevos modos de juego. Una de las nuevas opciones en las que se está trabajando sería un modo en el que vamos a tener que construir nuestra propia compañía ferroviaria y hacerle el aguante a la competencia entre otras muchas cosas, pero además de esto, también se habla de que posiblemente vaya a haber una nueva modalidad que nos permitirá jugar en un enorme universo online en donde cada jugador cumplirá un rol diferente.

En pocas palabras, Trainz es el sueño del pibe para los fanáticos del ferromodelismo que además tiene una vida útil prácticamente ilimitada, o sea no dejen que se les escape.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una impresionante simulación de trenes a escala.
LO QUE SI: El editor es impresionante y muy fácil de usar. Los gráficos. Los efectos de iluminación. Su estructura modular hace que su vida útil sea ilimitada.
LO QUE NO: Para mantenerse al día con todos los agregados que salen por semana, podría decir que hace falta un disco rígido dedicado a este juego exclusivamente.

92% CLASICO

REVIEWS

ESTRATEGICOS

WAR COMMANDER

Por Alejandro Nigro

War Commander es un juego de estrategia en tiempo real que nos sitúa en la segunda guerra mundial, durante la batalla de Normandia poniéndonos al mando de un pelotón de soldados. Contamos con 11 tipos de unidades diferentes y hasta un máximo de 40 a la vez por combate. En el modo campaña, un total de 12 misiones están disponibles para cada bando. En el modo Multiplayer podremos optar entre dos formas de juego: Deathmatch o Capture the Flag, con un máximo de 8 jugadores (sí es que alguien quiere jugar con nosotros a esta bazofia). Lamentablemente, parece que la gente de Independents Arts carece de buen gusto o no tiene muy en claro los conceptos esenciales a la hora de crear un juego estratégico potable (o mejor dicho, intentar crearlo...) Las unidades son muy similares entre sí, y esto nos complica a la hora de seleccionar alguna en particular, especialmente si nos encontramos en medio de un combate. Las misiones son repetitivas y lo único que iremos haciendo será corretear de acá para allá con nuestro pelotón, intentando dispararle a todo lo que se mueve. Nuestras tropas no reaccionaran frente al enemigo hasta que nosotros lo ordenemos, y cuando lo ha-gamos, atacarán únicamente a la seleccionada como objetivo y no a las restantes. Los combates son frustrantes, y dado que el juego se basa únicamente en este aspecto (aquí no construimos nada), se pueden ir dando una idea de porque el puntaje...
En definitiva, War Commander no es mas que una mala imitación del Sudden Strike, con una pésima jugabilidad. Habiendo tantos RTS buenos en el mercado (muchos analizados en este mismo numero), la verdad que este no vale la pena ni mirarlo.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Independent Arts / CDV
INTERNET: No disponible
SOPORTE MULTIPLAYER: Inter. o LAN hasta 8 jugad.

PROMEDIO 40%

REVIEWS

ACCION / ARCADES

HELI HEROES

Por Manuel Silva

Si estuvieron esperando un fichín que mantuviera el espíritu de los clásicos de antaño no esperen más. Heli Heroes llegó para decir presente con todo un bagaje de efectos 3D, lindos pero pequeños modelos, escenarios donde la cámara puede realizar un par de giros y efectos de luz que si bien no impresionan, lejos están de aquellas explosiones maravillosas dibujadas en paintbrush. Si bien este juego no posee mucha variedad de escenarios, ni muchos enemigos a quienes debamos enfrentarnos (incluyendo a los bosses finales que no gozan de haber sido creados bajo el efecto de un modelador inspirado), la escencia de los viejos arcades de scroll vertical esta ahí, intacta. Créanme que no se van a aburrir en los escasos veintipico de escenarios que el juego posee, que los mantendrá un par de horas frente al monitor donde el entusiasmo por seguir se hará evidente. Quizás si es un poco triste el terminar el juego y darse cuenta de los pequeños defectos que les mencione anteriormente y del hecho de que no tiene final, pero estoy seguro que de haber continuación, la gente de Reality Pump se va a copar y va a incluir más variedad de enemigos, misiones, final bosses, armas y Power- Ups. Heli Heroes puede jugarse en modo single player o junto a algún amiguete compartiendo el teclado. Les recomiendo de todas formas jugarlo con un pad o joystick. Existe otro modo de juego llamado Net Competition donde el score sera determinante para saber si nuestra posición es alta en el ranking de internet o si mejor volvemos al Estanciero o al Juego de la Vida.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Reality Pump / Zuxxez
INTERNET: www.heliheroes.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jug. en la misma maquina

PROMEDIO 65%

REVIEWS

ACCION / ARCADES

SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

Por Manuel Silva

Este es el juego con los gráficos menos atractivos (por no decir más horribles) que he visto en este género en años. Razor Unit al igual que muchos otros, nos pone en el skin de un marine de los EEUU, que cumple misiones en medio oriente y sin nunguna otra excusa ni una trama medianamente potable, tendremos que salir a reventar Osamas de aquí para allá. una docena de misiones sin ton ni son más sosas que otra cosa.

Los modelos de los personajes son más feos que quedar dentro del corralito, están tan mal hechos (en combinación con el engine del juego), que cada vez que matamos a alguno se desinflan como si fueran títeres a los que les cortan los hilos y se caen como si les hubiera bajado la presión.
El sistema de recoger las armas es una basura, la segunda función de las mismas a veces es de lo más inútil que existe como por ejemplo tener una mira tipo sniper con la Shotgun... ¿De que cornos sirve algo así? Ni idea... Encima de todo, el juego hace alarde de sus opciones de daño localizado, fatiga de combate, etc. pero peca de tener modelos más truchos que los de SuperM 2002. Ni siquiera se salvan los vehículos, como el helicóptero que vemos al inicio y que seguro que les arranca una carcajada.
Los escenarios tampoco son la salvación de este lamentable título, los efectos de sonido son tan intrascendentes que ni siquiera le dan una onda al juego. Si te gusta competir en red, dudo que vayas a encontrar un servidor para este robo, y si te gusta jugar solo, mejor proba con la ruleta rusa que al menos es más emocionante.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCION: Fun Labs / Activision
INTERNET: www.funlabs.com/razor/
SOPORTE MULTIPLAYER: Lan o Internet via TCP/IP.

PROMEDIO 39%

REVIEWS

ACCION/ARCADES

STAR WARS STARFIGHTER

Por Santiago Videla

Luego de un mediocre paso por el mundo de las consolas y sin muchas novedades que ofrecer, este nuevo arcade de naves basado en el Episodio 1 de Star Wars finalmente vino a probar suerte en las PC, pero en lo personal creo que hubiera sido mejor que los amigos de Lucas lo hubieran dejado adentro del hangar. Aunque a simple vista, Starfighter parece ser algo de la onda de los espectaculares títulos de la serie X-Wing, lo cierto es que lo que tenemos aquí es tan sólo un simple clon del viejo Rogue Squadron y similares, maquillándolo un poco para que las semejanzas no sean tan obvias. Pero como siempre pasa en estos casos, basta con sentarse 5 minutos enfrente de él para que la verdad quede al descubierto. De la misma forma que en Rogue Squadron y todos sus clones de medio pelo, la estructura de Starfighter está dividida en una serie de misiones lineales a más no poder en las que tenemos que ir reventando todo lo que nos indiquen sin mayores preocupaciones. Dependiendo qué tan bien lo hayamos hecho, al final de cada misión podemos recibir una medalla y a medida que vayamos progresando nos van a servir para habilitar cosas como naves nuevas y todo eso, pero que lamentablemente no son excusa suficiente como para que jugarlo sea experiencia recomendable.
A pesar de no ser tan desastroso como el más que patético Battle for Naboo, Starfighter tan solo aporta mejores gráficos a un estilo de juego vetusto que hace rato calienta poco y nada y a menos que sean mega fanáticos de su estilo, lo mejor es dejar que se pierda en la inmensidad del espacio.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Factor 5 / LucasArts
INTERNET: www.lucasarts.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No

PROMEDIO 52%

REVIEWS

AVENTURAS/RPG

GRANDIA II

Por Santiago Videla

En los momentos de gloria de la hoy casi desaparecida consola Sega Dreamcast, Grandia II fue uno de los mejores RPG del momento, porque además de tener una historia muy interesante, la trama estaba muy bien llevada y además incorporaba un sistema de combate por turnos muy copado, que en gran medida fue una de las claves de su éxito.
Esta aventura tiene una onda muy parecida a lo que fue Final Fantasy VII, con la diferencia de que además de estar hecho completamente en 3D, aquí podemos ver a los enemigos que hay en los escenarios en lugar de tener que enfrentar combates al azar sin posibilidad de evitarlos como sucede en casi todos estos títulos en consolas, lo que nos permite planear con más cuidado lo que vamos a hacer. A lo largo de esta aventura estaremos controlando a 4 personajes con habilidades y características muy diferentes entre sí, que podemos ir mejorando cuando consigamos experiencia o con diferentes objetos especiales por medio de un sistema poco convencional pero muy fácil de usar. Con este sistema, además podemos configurar a cada personaje para que sus poderes se adapten a determinadas situaciones y eso agrega un muy importante elemento estratégico. Los combates se llevan a cabo por turnos de una forma que imita lo mejor de los juegos de la serie Final Fantasy, pero que además agrega algunos detalles propios que lo mejoran considerablemente. A pesar de que en sí, Grandia II es un juego bastante más fácil que otros, la trama de su historia, la espectacular calidad de sus gráficos y el ritmo que tiene su acción lo convierten en algo muy recomendable para cualquiera que tenga ganas de engancharse durante 40 horitas con una aventura copada y diferente.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCION: Game Arts / Ubi Soft
INTERNET: www.ubisoft.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No

PROMEDIO 86%

REVIEWS

DEPORTES

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Por Sebastián Riveros

Se nos cayó el halcón. Increíble. Después de haber hecho historia con las primeras dos entregas, THPS 3 no llega a causar la buena impresión de sus predecesores. ¿Pero qué pasó? ¿Es malo el juego? No, en absoluto. Si bien no es tan innovador como los anteriores, Tony Hawk's Pro Skater 3 es un excelente juego de skate. Tony, Steve Caballero, Eric Koston y todos los demás vuelven a desafiar la gravedad como solo ellos saben hacerlo. El problema está en los gráficos. Si bien las animaciones y los modelos de los personajes están muy bien realizados, no se puede decir lo mismo de las texturas lavadas que componen el mundo que rodea a estos skaters tan ilustres. Esto solo no sería tan terrible, pero si le sumamos que el juego tiene problemas de framerate con gráficos en alta resolución, entonces la cosa ya no pinta tan bien. Si bien no pude apreciar la perdida de velocidad a 640 x 480, hubo ciertos bajones muy molestos a resoluciones más altas. Estos bajones serían tolerables en juegos de otra naturaleza pero en Tony Hawk, el framerate es TODO. Los trucos aéreos se hacen bastante más difíciles. Si queremos jugar con buena velocidad, existe una opción que llena el nivel con niebla. Ahí si que el halcón despliega las alas, sin embargo me parece que el truquito de la niebla es para cubrir el poco esfuerzo que Activision puso en el port, sobre todo después de ver que las versiones de consola funcionan perfectamente sin recurrir a ningún efecto climático. THPS3 sí simplifica las cosas a la hora de jugar Online, algo que en PS2, solo es posible con ciertos adaptadores específicos. Pero la verdad, es que si lo jugaste en Play2, esta versión de PC no tiene tanto para ofrecer. Que lástima.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCION: Neversoft/ O2 / Activision
INTERNET: www.activision.com
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP

PROMEDIO 75%

JUEGO EXTENDIDO

LAS ULTIMAS EXPANSIONES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Lionhead Studios / Electronic Arts

BLACK & WHITE:
CREATURE ISLE

Por Santiago "Tamagotchi" Videla

Después de haberse hecho esperar más de la cuenta, finalmente apareció la expansión oficial para Black & White, pero contra lo que muchos nos imaginábamos, esta vez los resultados no fueron tan grossos como nos habíamos imaginado. A pesar de que este agregado tiene algunas cosas copadas entre las cuales tenemos a unas cuantas nuevas criaturas, el juego toma por un camino totalmente distinto de lo que fue el original y si bien no es malo, a muchos de los que lo jugamos nos decepcionó. Creature Isle básicamente nos pone en una nueva isla en donde, conoceremos a otras criaturas gigantes como la nuestra, que nos harán pasar por una serie de desafíos o mini juegos de lo más variados en los que nuestra mascota tendrá que demostrar que todo lo que aprendió durante el juego original, no fue al cuete.
El hecho de ser el único dios presente en este lugar, nos da la libertad de tomarnos el tiempo para hacer las cosas a nuestro modo sin correr el riesgo de perder, porque el único objetivo aquí es divertirse y experimentar con nuestras criaturas, cosa que a muchos les ha caído bien, porque antes, el tener que cuidar permanentemente de las aldeas no nos dejaba tiempo para eso. En muchos de estos desafíos que veremos aquí, nos va a toca competir con otro bicharraco jugando a las clásicas bolitas, bowling, carreras, competencias de fuerza y destreza, e incluso fútbol, junto con muchas otras cosas más. Al margen de eso, una de las novedades más interesantes que encontraremos en esta expansión, es que a poco tiempo de haber comenzado a jugar podremos conseguir un huevo del que al poco tiempo nacerá una especie de pollo, que será la mascota de nuestra criatura y será precisamente nuestro amigote virtual quien se tendrá que ocupar de él.
Al igual que cuando nosotros adiestrábamos a nuestra mascota anteriormente, ahora ella se encargará de entrenar a su amiguito, por lo que tendremos dos criaturas bajo nuestro control en vez de una. A pesar de que el tema de este bichito adicional esta muy bueno y que muchos de los minigames son muy ingeniosos, algunos de ellos son algo frustrantes y para colmo una vez que pasamos a nuestra mascota a la expansión, no podemos usarla de nuevo en el juego normal. En pocas palabras, esta expansión es solo recomendable en caso de que sean mega fans de Black & White y quieran seguir sorprendiéndose con su increíble inteligencia artificial.





Los tomagotchis virtuales de Lionhead se divierten a lo grande

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La primera expansión oficial para Black & White
LO QUE SI: La nuevas criaturas. Algunos de los mini games son muy ingeniosos.
LO QUE NO: Varios minigames son algo tediosos. No se puede usar la criatura de nuevo en el juego normal.

73%
MUY BUENO

EMULADORES ONLINE

Por Santiago Videla

En estos últimos tiempos, la emulación ha estado evolucionando a pasos agigantados y parece que el ingenio de los fans nostálgicos que se dedican a esto no tiene límite. Tal es así que, que desde hace un tiempo un grupito de programadores aficionados a esta movida creó un pequeño programa, que trabajando en conjunto con los clásicos emuladores que todos conocemos (como por ejemplo M.A.M.E), nos permite jugar a todos esos inolvidables clásicos de antaño a través de Internet y así medir nuestras habilidades con gente de todo el mundo, una idea ¡impresionante!

A la hora de competir, todo vale

Conocido con el nombre de Kaillera, este pequeño pero efectivo programa hace posible que gracias a Internet, podamos jugar a casi cualquiera de los juegos soportados por los emuladores más conocidos, junto con gente de otras partes del mundo de una forma muy simple y directa.
Además hay que tener en cuenta que a la hora



de querer jugar con otro a uno de estos fichines la única opción era juntarse en un mismo lugar y por eso es que el hecho de tener la posibilidad de medirnos con fans de todas partes, está desatando un furor de aquellos en el mundo entero.
Por medio de una serie de opciones muy sencillas, Kaillera nos muestra todos los servidores en los que hay gente jugando a todo tipo de juegos, pero en caso de no encontrar el título que estamos buscando, tenemos la opción de crear nuestro propio servidor, para organizar partidos de lo que sea con nuestros amigos.
Una vez conectados la variedad de donde elegir es inmensa, aunque como era de esperarse



los juegos con los que la gente más se cuelga, por supuesto son los de pelea y aquí los múltiples títulos hechos por Capcom y SNK son los grandes favoritos.
Claro que también pueden jugar en forma cooperativa a cualquier otra cosa como ser los Final Fight o incluso juegos más ancestrales en los que los jugadores jugaban en forma alter-



nada.
Pero las ventajas que ofrece Kaillera van mucho más allá de los emuladores de juegos de salón, ya que también podemos usarlos con emuladores de muchas consolas como ser la Sega Genesis, Super Nintendo, Intellivision, Nintendo y aunque les parezca mentira (no se rían que es cierto)... hasta con emuladores de la vetusta pero inolvidable Atari 2600, ¿se lo imaginan?
Como verán, con este ingenioso agregado casi todo es posible y lo más increíble es que hasta nos permite chatear con aquellas personas con quienes estemos jugando, sin necesidad de salir del juego.
Presionando la tecla correspondiente, simplemente basta con tipear el mensaje y mandarlo, para eso en muchos casos el mismo programa es capaz de tomar la tipografía que dicho juego usa internamente y usarla para los mensajes que mandamos, o sea que nada ha quedado librado al azar.
La velocidad y el rendimiento al jugar en Internet, dependen en su mayor parte de la potencia del servidor en el que estén conectados, pero si tienen una conexión medianamente buena y los juegos les funcionan bien, no tendrán problemas.
En la página oficial de los muchachos responsables de esta genial idea (www.kaillera.com), además de las versiones de varios emuladores adaptadas para funcionar con Kaillera, podrán encontrar el programita cliente en forma indi-



vidual y en caso de que sean programadores de esos que siempre meten mano en donde sea también van a encontrar las bases como para que puedan desarrollar su propia versión.
Además en este site también podrán ver un listado muy completo con las estadísticas de los títulos más jugados gracias a este sistema, todos ellos ordenados por categorías que se actualizan con mucha frecuencia.
Así que ya lo saben, si son de aquellos nostálgicos que se castigan con estos emuladores de vez en cuando, esto será una experiencia única para ustedes y de paso podrán comprobar si en realidad son tan capos como creían.

Actualmente KAILLERA funciona a la perfección con los siguentes emuladores.

- MAME32
- Bliss (Intellivision)
- NESten (NES)
- Jnes (NES)
- Nemu64 (Nintendo 64)
- Modeler (Sega System 32)
- Gens (Sega Megadrive)
- WinUAE (Commodore Amiga)
- PCAE (Atari 2600)
- Kawaks (Sistemas Capcom CPS1, CPS2 y NeoGeo)

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Ha pasado un buen tiempo desde nuestro último encuentro y parece mentira todo lo que sucedió desde ese entonces, pero a pesar de la difícil situación que nos toca vivir hoy en día, es bueno estar de vuelta. Como muchos ya lo sabrán, con motivo del vigésimo aniversario del estreno la exitosísima (por aquel entonces) película E.T., el amigo Steven Spielberg tuvo la genial idea de reestrenar una versión mejorada de la misma, pero para aprovechar la ocasión y llenar un par de carretillas más con esos tan preciados verdes que hoy por hoy tienen en vela a más de uno, también sacó a la venta una amplia gama de productos "conmemorativos" relacionada con el simpático extraterrestre. Entre todos estos productos encontramos un interesantes fichin que será nuestro invitado de honor, así que niños y niñas, preparen sus deditos luminosos para saludar a sus creadores como se lo merecen, que aquí vamos.

E.T. PHONE HOME

Aventura momífera

Por Santiago Videla

De todas las franquicias que fueron usadas para hacer juegos, sin lugar a dudas, la de E.T. tiene el record de haber cosechado el juego más desastroso del que se tenga memoria, título que de haber existido esta sección tiempo atrás todavía seguiría siendo el líder indiscutido, por eso es que voy a empezar esta nota con esta linda anécdota.

Casi dos décadas atrás, cuando el nombre E.T. todavía era sinónimo de billetes, apareció un jueguito basado en esta película, para la inolvidable Atari 2600, que prometía ser la delicia de todos los pequeñines. Lo cierto es que al final el juego resultó ser más feo que E.T. en persona, además de desastroso e injugable, y a las pocas semanas la gente no sólo no lo quería ni regalado sino que empezaron a devolverlo por miles, motivo que obligó a Atari a sepultar alrededor de 5 millones de cartuchos en un profundo foso en el medio del desierto de Arizona y esto no es joda, sucedió en realidad.

De vuelta en el presente y con E.T. haciendo de las suyas entre nosotros una vez más, nuevamente el fantasma de esta licencia vuelve a hacerse presente en forma de esta especie de aventura gráfica, que creará en nosotros una imperiosa necesidad de mandar al simpático alienígena de vuelta a su casa, sin necesidad de su nave.

E.T. Phone Home es una aventura gráfica con un estilo bastante tradicional en la que nosotros controlamos al extraterrestre de cabeza aplastada para vivir una odisea que ofrece menos emoción que un screen saver.

Con un puntero con la forma de la manito de E.T., durante la primera media hora de juego no podremos hacer otra cosa más que seguir a nuestro amigo Elliott, tarea que si nuestro personaje no caminara a la velocidad de un caracol, si duda sería un poco más llevadera.

Luego de llegar a su habitación, sufrir una interminable charla con nuestro nuevo amiguito y por supuesto después de conocer a su hermano mayor y a su hermanita, vamos a tener la libertad de recorrer las pocas habitaciones que tiene la casa, con lo cual podemos dar por terminada la visita guiada, para empezar a jugar en serio.



Al igual que en cualquier juego de este estilo aquí nuestro objetivo además de tratar de que quién nos lo vendió nos devuelva la plata, es el de buscar objetos que nos puedan servir para ir avanzando en medio de una trama que difícilmente pueda mantener a alguien jugándolo más de medio minuto a menos que sea por razones de trabajo, como le pasó a quién les habla.

A pesar de que originalmente este título está pensado para los más chicos, con mucha frecuencia tenemos que resolver puzzles ultra repetitivos que por lo general se nos presentan es forma de mini juegos desesperantemente lerdos y con una simplicidad tal, que hasta un ratón de laboratorio podría resolverlos sin despeinarse. Si tenemos en cuenta que en la actualidad un pibe de 5 o 6 la tiene clara en juegos mucho más complejos creo que cualquier aclaración sale sobrando.

Por el lado de los gráficos, a pesar de que los dibujos de los escenarios zafan, la calidad es mediocre, y mejor no hablemos del E.T., ya que además de haber salido medio bizco se parece más bien a Monguito, su maravilloso gemelo de industria nacional que gracias a la enorme generosidad de nuestra tierra llegó a estar en una película junto con Olmedo y Porcel.

En pocas palabras,dudo que ni siquiera un pibe de 3 años pueda llegar a sacar algo positivo de esto y en mi caso lo único que me quedó de todo esto fueron unas terribles ganas de salir corriendo a comprar una pala. ¡Gracias, Steven!

FICHA TECNICA

LOS RESPONSABLES SON: Lexis Numerique / Ubi Soft
INTERNET: Mejor pidan el libro de quejas
SOPORTE MULTIPLAYER: Ni a ganchos

12%



GEFORCE 4

THE NEXT GENERATION?

Por Martin "Matuu" Erro

NVIDIA esta cambiando. De eso no cabe duda. El monstruo que hiciera caer al entonces invulnerable Voodoo, parece que aprendió de su propia filosofía, ya que ve con gran preocupación el crecimiento en el mercado, gracias a su perfomance, del poderoso canadiense ATI y a SIS que resurge con su línea 330. Prueba de esto es el lanzamiento de la NVIDIA GeForce 4.



La nueva política de NVIDIA es apuntar a mercados específicos, esto significa: olvidémonos de los nombres de los modelos clásicos como MX (la versión económica del chip), Pro y Ultra (que eran mucho más veloces, con una explotación mayor del chip, ideales para los usuarios de ojos exquisitos y bolsillos holgados).

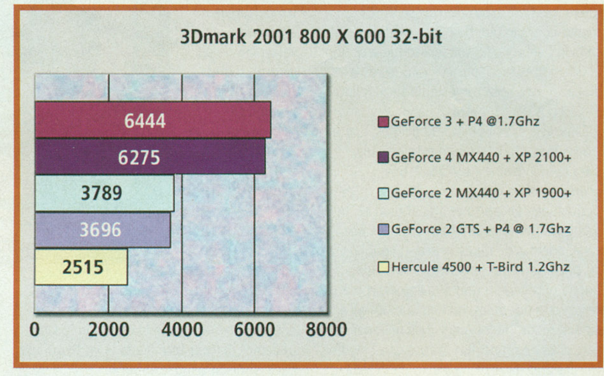
La nueva denominación para sus productos es, también, un acto de sinceramiento frente a la perfomance de sus chips. Por ejemplo el GeForce 2 ahora será llamado NV15, el Geforce 3, NV20, y ¡Sorpresa! el GeForce 4MX será bautizado NV17 y el GeForce 4TI (o Titanium), NV25.

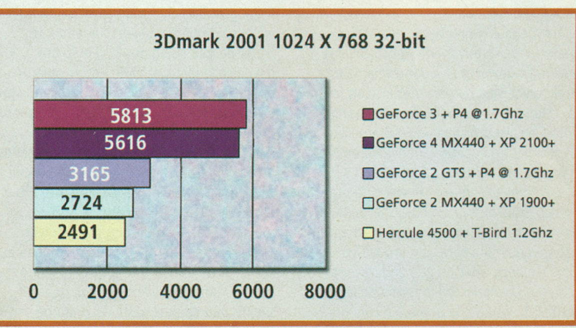
Esto ¿Qué quiere decir? Que se sitúa según su rendimiento al Geforce 4MX entre el Geforce 2 y el Geforce 3.

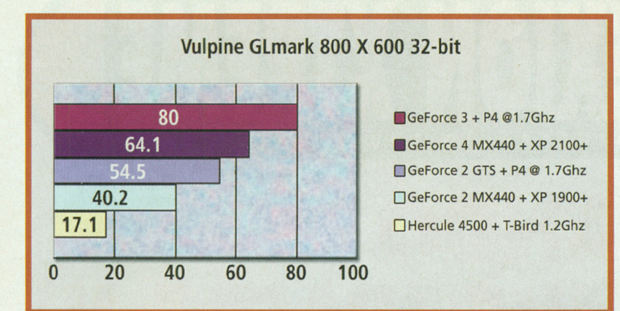
Sé que después de esto surge naturalmente la pregunta ¿El nuevo chip de GeForce es inferior a modelos anteriores? No. No es tan así.

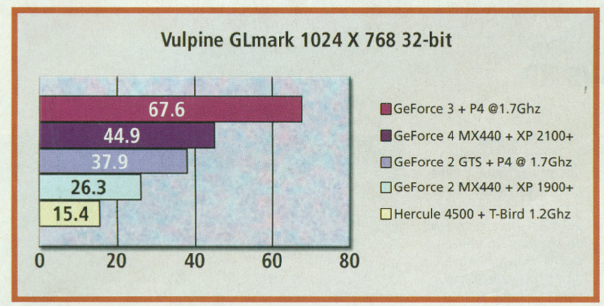
Se reconoce que el Geforce 4MX no esta a la altura del Geforce3TI. Pero si elegimos el Geforce 4 línea Titanium (en sus modelos 4200,4400, 4600) nos daremos cuenta de la evolución del GeForce como chip de vanguardia.

En el siguiente cuadro pueden ver el rendimiento de cada modelo, según los testeos que hicimos con el 3DMark2001 y el Vulpine Glmark, dos de los mejores progra-





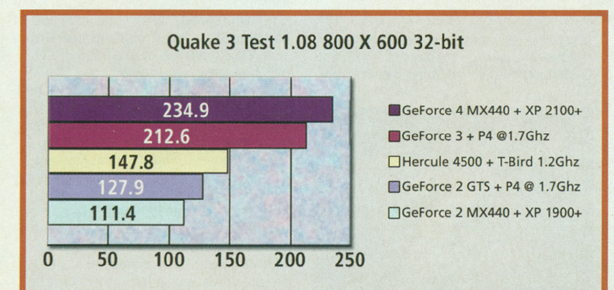




EQUIPO DE PRUEBA

AMD Athlon XP 2100+ 1.733 mhz, Mother ECS K7S5A, RAM 256 MB DDR PC266 y Windows XP.

mas del mercado para realizar estas comparaciones: ver cuadro.
Tambien basándonos en un juego testeador por excelencia como lo es Quake 3: Arena, obtuvimos los siguientes resultados: ver cuadro.
Con esto no quiere decir que NVIDIA le hizo un lifting mínimo a la GF2, la puso en una nueva caja más atractiva y la re-lanzo al mercado. La GF4MX (que estaría a nivel performance entre la 2 y la 3) viene con una tecnología de manufacturacion y el soporte de funciones evidentemente mucho más grossos que su antecesora.
Pero vamos al hardware. Este nuevo chip esta construido sobre una base de 0.15 micras, mucho menor que los 0.18 que poseía la GF2, (esto da como resultado mayor velocidad de "Core" y deslizamiento) y por el lado del soft, encontramos la posibilidad de lograr con un resultado más efectivo, el Antialiasing a pantalla completa - Accuview Anti Aliasing - y el aprovechamiento de memoria - Light Speed Memory Architecture II - y en la posibilidad del conocido Nview, o sea, utilizar mediante dos RAMDAC de 350 MHZ, dos monitores simultáneamente con la misma placa.



Ahora, si tomamos como referencia la NV25 o Geforce 4 TI (4200,4400,4600) alias "la verdadera Geforce 4", la historia es otra. Acá vemos que el nuevo objetivo, ya no es buscar lo máximo en FPS, sino lograr que las imágenes sean más realistas, focalizandose en la máxima fidelidad, sobre todo en el tratamiento de luces, sombras y filtrados. O sea, lo que NVIDIA llamo desde la salida de la GeForce3 como nFinite FX, ahora con una versión más remozada: nFinite FX II. ¿De que se trata esta tecnología? Es la que le da la posibilidad al programador de, justamente, programar el chip a su medida. Con tecnologías como Píxel Shader o el Vertex Shader muy útiles a la hora de lograr efectos de ultima generación en programación 3D.

Pero creo que la modificación más importante es una larga deuda pendiente que tenia la gente de NVIDIA con nosotros. El soporte por hardware para la descompresión y reproducción de archivos MPEG2 (DVD). Este nuevo soporte bautizado VPE - Video Procesing Engine - (exclusivo de la GF4), o sea soporte por hardware de dicho formato, algo que venia ofreciendo vía soft desde hace rato, en clara desventaja con ATI que lo viene haciendo por hard desde hace varios años.

Igualmente, aunque ATI la supera en este punto, debo reconocer que los muchachos de NVIDIA están apuntando a satisfacer la mayor parte de los requerimientos que los usuarios le piden a una placa de video, y no de hacer una placa simplemente para jugar. En resumen, NVIDIA propone una nueva línea GeForce dividida según el mercado.

MX como línea económica (que será aprovechada por muchos armadores de PC en estas épocas de crisis en Argentina) y la línea TI para los que quieran ver la evolución en todo su esplendor y poderío de la marca líder en chips para placas de video del mundo.

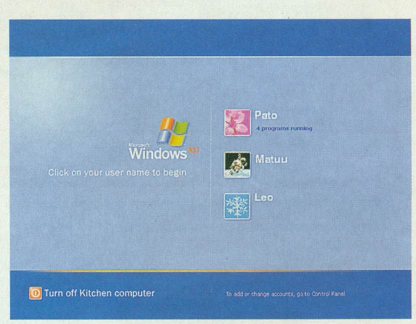
INSTALANDO WINDOWS (PARTE II)

INSTALANDO WINDOWS XP

Por Martín "Matuu" Erro

En el número anterior vimos como instalar Windows 98 y Windows ME. Ahora es el turno de Windows XP, el ultimo sistema operativo (S.O.) salido de la factoría de Bill Gates.
Microsoft finalmente escuchó a los usuarios de Windows 9x que siempre quisieron un producto que tuviera la estabilidad del NT y el 2000. Y a su vez los usuarios de W2000 y NT, que buscaban la preciada compatibilidad de sus colegas hogareños. De ahí salió Windows XP (eXPerience) ¡Y es cierto! Pues Windows XP tiene el núcleo de Windows 2000 Server - conocido como kernel-, que lo hace mucho mas estable que la mayoría de los S.O. y cuenta con la ventaja, por sobre Windows 98 y ME, de un sistema de archivos NTFS, siendo estas dos características las responsables de la estabilidad del mismo.

Tenemos dos versiones, la HOME y la PROFESIONAL. La diferencia entre ambas es que la versión hogareña es una versión recortada de la PRO, o sea que hay funciones que contiene la segunda que la primera no posee. Como ser, por ejemplo, soporte para varios idiomas, soporte para varios monitores, Fax, grabación de CD integrada en el S.O., etc. Pero el detalle más importante, que llamó la atención de todos, fue su sistema de activación, que hace que una vez que ya lo tengamos instalado disponemos de 30 días para activar el producto, caso contrario dejara de funcionar. ¿Cómo funciona esto? Es simple, XP envía por Internet en el momento de la activación, una descripción de nuestro hardware instalado. Quiere decir que cuando queramos instalar el mismo producto en otro equipo y lo actives, la base de datos de Microsoft entenderá que es otro hardware, y denegará la activación.
Esto ha dado motivo de polémica sobre el derecho de Microsoft de inspeccionar nuestro hardware y un problema técnico aun mayor: Si cambiamos nuestro hardware mas de seis veces en tres meses el XP entenderá que esta en otro equipo, ¡y se anulara! (Ya se que hoy por hoy, en Argentina, hacer 6 cambios en tres meses en nuestro equipo con los precios que sufre cualquier componente es poco probable, pero vale como detalle técnico). Pero fuera de estos puntos, realmente sorprende la estabilidad del sistema, muy familiar para los que alguna vez tuvimos oportunidad de manejar Windows 2000 y una compatibilidad con programas y productos casi perfecta.



Instalación

Leyendo la caja, vemos como requerimientos mínimos una RAM de 64MB y sugiere 128MB. Lo cierto es que con 64MB, apenas arranca y con 128MB el sistema funciona, pero exigido. Esto se debe a la variedad de programas que ejecuta en segundo plano, más lo que consume el entorno grafico. Por eso recomiendo, para estar tranquilos, 256MB antes de instalarlo. (No olvidemos el punto anterior sobre la limitación de cambio de hardware, en el que obviamente, se incluye la diferencia de memoria).



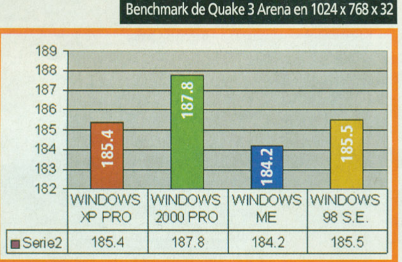
Otro tema importante en el caso que queramos actualizar nuestro sistema operativo, es que si disponemos de la edición HOME solo podremos actualizar Windows 98 o ME; en cambio si disponemos de la PROFESIONAL podemos hacerlo también con W2000 y NT4. En cuestiones de espacio en el disco rígido, tendremos que dejar libres como mínimo 1,5 GB hasta que se complete la instalación.
Ahora, si lo que queremos es instalarlo desde cero, olvidémonos de los disquetes de arranque que traían los sistemas anteriores, el CD de Windows XP es autoejecutable, o sea que primero fíjense en el setup del Mother (aparece si apretamos insistentemente la tecla Supr, o Del cuando inicia la maquina) si tenemos el CD-ROM como unidad booteable. O si no, podemos buscar

cualquier disco de inicio que nos permita cargar los drivers de la unidad de CD bajo DOS. Una vez terminado el booteo, buscamos la unidad de CD (d:, f:, etc.), tecleamos "instalar" y el proceso comenzara. La instalación es muy sencilla y se reiniciara tres veces en todo el proceso, pero debo aclararles que dura aproximadamente de una a dos horas dependiendo del microprocesador y la RAM que disponga nuestra PC.
También tendremos que decidir si seguimos usando el sistema FAT 32 o lo cambiamos a NTFS, que es el sistema de archivos de Windows NT y 2000, mucho mas confiable que el utilizado en las versiones hogareñas de Windows, y que trae un mejor soporte para redes. Si estamos instalando de cero lo podremos elegir ,pero si lo estamos actualizando al Windows 98 o ME, no nos dejara hacerlo.
Antes del ultimo reinicio, el Sistema nos preguntará acerca del nombre de las personas que usaran el equipo, cuando reinicie veremos que la pantalla de inicio nos muestra la lista de usuarios y nos invita a escogernos en esa lista - en caso de que sean varios los usuarios del equipo - haciendo clic sobre nuestro nombre y tecleando la contraseña.
Después del ultimo reinicio, nos preguntará acerca de la resolución que queremos, si le contestamos que si automáticamente la pondrá a 800x600 y una profundidad de 32 bits, ahorrándonos el tedioso trabajo de configurar la pantalla.
Y aquí vemos otra de las maravillas de este producto, la base de datos de drivers es increíble. He hecho la prueba de instalar XP en las mas variadas configuraciones y no me ha pedido los drivers de ninguno de los componentes. Con esto no quiero decir que disponga de todos los controladores de hardware que existen en mercado pero debo reconocer que es impresionante la cantidad de que dispone. Es importante igual que los usuarios que quieran migrar a este sistema operativo se fijen primero en el site del fabricante de los distintos componentes del hardware para ver las actualizaciones de los controladores: si dice que es compatible con Windows 2000, las posibilidades de compatibilidad con XP son muchas.
La novedad que primero notamos es que ya no existe mas la cuenta administrador, sino que uno o varios usuarios tomaran esa función desde ahora. La segunda novedad es que además de las opciones de "apagar el sistema" o " cerrar sesión", ahora tenemos "cambiar de usuario". Esto posibilita que pueda abrirse una sesión estando otra ya abierta, y no sea necesario cerrar la sesión anterior. Ejemplo: si estamos usando el equipo y alguien necesita un minuto para enviar un e-mail, simplemente sin cerrar nuestra sesión, le abrimos la sesión de él, la usa, cerramos su sesión y seguimos en lo que estábamos.

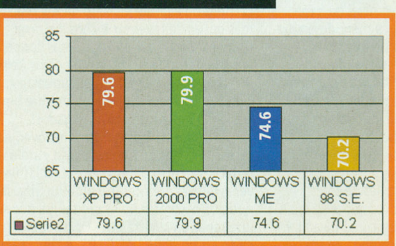
Compatible o no compatible, esa es la cuestión...

En cuanto a los programas y juegos corridos en XP, he tenido resultados óptimos en cuanto a compatibilidad. Los programas que probé fueron Photoshop 6, Flash 5.0, Office 2000, Quicktime 5.0, WinAmp, Audio Galaxy, CuteFTP 4.2, Norton Utilities y Download Accelerator Plus. En el campo de los juegos, los resultados fueron variables. Los juegos probados fueron: Half-Life (con el Counter-Strike y el Day of Defeat) Quake 3, Serious Sam, Unreal Tournament, Diablo II y Return to Castle Wolfenstein. Todos ellos los pude jugar sin ningún problema, pero analizando los diferentes Benchmark, arrojaron diferentes resultados. En el caso de Quake 3 arrojó un resultado no favorable en comparación de los otros sistemas operativos - aún usando DirectX 8.1.
En Serious Sam, hubo un repunte muy interesante, aunque no debemos olvidarnos que este juego funciona mejor en los S.O. basados en NT.

Benchmark de Quake 3 Arena en 1024 x 768 x 32



Benchmark de Serious Sam a 1024 x 768 x 32



O sea, si de programas se trata, en XP he logrado saciar mis expectativas con respecto a uso y desuso de los soft mas populares del mercado. Si hablamos de juegos, los resultados fueron correctos en cuanto a compatibilidad, y con altibajos según el titulo escogido. También es cuestión de darles el tiempo a cada compañía de sacar el patch correspondiente para este sistema operativo.
Lo que si debemos olvidarnos ahora con este S. O., es del viejo y querido DOS. La instalación misma del XP, lo hace a través del mismo sistema operativo, lo que significaría el divorcio (¿definitivo?) de WINDOWS y DOS luego de casi 15 años de convivencia.
Las únicas posibilidades de adaptar un programa o juego que no corra en XP, es correrlo en modo compatibilidad con Windows 2000, con Windows 98 o con Windows 95.

Conclusión

El escoger un sistema operativo por sobre otro, equivale a tener varios puntos en cuenta. ¿Que tipo de programas vamos a correr en él?, la PC la vamos a utilizar predominantemente ¿Para trabajar o para jugar? ¿Con que máquina contamos? En fin, según mi experiencia, si vamos a trabajar y jugar por igual, recomiendo Windows XP. Si vamos a sentarnos solamente a jugar o ver algunos videos, escuchar música, etc.; por ahora diría que la opción mas interesante es Windows 98 S.E. en primer lugar y como ultima opción Windows ME.
Y digo por ahora, teniendo en cuenta el derecho de piso que debe pagar Windows XP, con respecto al universo creador de soft.

LA COMARCA

EL LUGAR DE REUNION PARA LOS ROLEROS

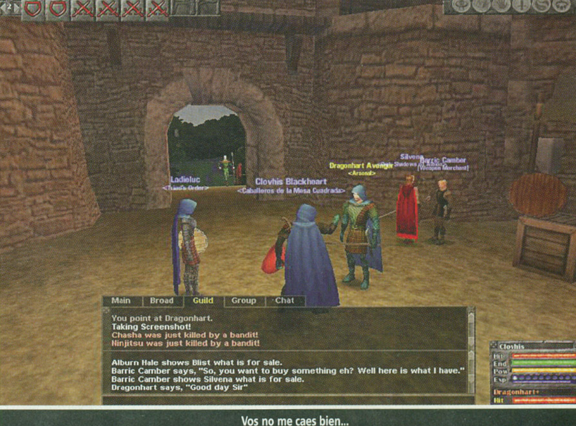
DARK AGE OF CAMELOT

SINTOMAS DE ADICCION AGUDA AL EXPLORAR TIERRAS EXTRAÑAS

Por Leonardo Vargas

Básicamente el jugador aficionado no se da cuenta que pasar demasiado tiempo frente a la PC tiene sus consecuencias. La barba crece a un determinado punto que se enreda con el teclado haciendo imposible el control, o sin ir más lejos, los ojos se contraen como pasas de uva a causa de los temidos rayos catódicos del monitor. Si te esta sucediendo algo similar, puede ser que estés también bajo la influencia de Dark Age of Camelot (DAoC), un sensacional MMORPG que irremediablemente atrapa por día a miles de jugadores que caen presas de sus encantos sin ilusiones de poder zafar tan fácilmente. Sin duda alguna estamos ante uno de los juegos mas adictivos de la historia, y eso, a veces es contraproducente para los que trabajamos o queremos llevar una vida adelante, ya que uno no dispone del tiempo suficiente para jugar. Aunque le dediquemos 24hs. por día, ¡Siempre queremos más! Alimentarse y dormir deja de ser necesario, sin contar las veces que nos aguantamos las ganas de ir al baño justo cuando nuestro héroe estaba a punto de alcanzar un nuevo nivel de experiencia, cosas que pasan muy a menudo en este mundo y en esta historia que, a propósito, y como cuenta la leyenda...

La muerte del mismísimo Rey Arturo desencadena una cruel guerra entre los reinos de Albion, Hibernia y Midgard los cuales preservan sagradas reliquias, fuertes castillos, poderosas armas y calurosos hogares que albergan a cientos de guerreros audaces, veloces jinetes y miles de seres embusteros y desleales. La lucha por defender nuestras tierras así como invadir y saquear las que no nos pertenece, es solo la punta del iceberg de opciones que tendremos a nuestra disposición una vez que hayamos creado un personaje para entrar a este gigantesco y épico mundo.



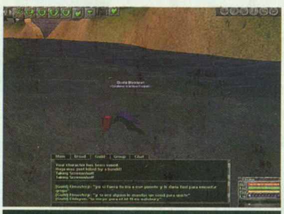
Vos no me caes bien...

Para aventurarse en la edad oscura de Camelot se necesita disponer de una buena conexión a Internet, como por ejemplo: Cable, ADSL, etc. (módems abstenerse), una PC no tan exigente en hardware y muchísimas ganas de reventar bichos, recorrer bosques, participar en conquistas cooperativas en contra de jugadores de otros Reinos; PvP (Player Vs. Player), y por supuesto relacionarse con todo tipo de gente que pulula por ahí... (no apto para amargados).

Pero además de tiempo otro inconveniente de este vicio es que en este caso para mantenernos dentro de este espectacular universo virtual es necesario algo de dinerillo que por desgracia no es digital, ya que hay que tener en cuenta que -DAoC- tiene un costo mensual de U$S 12,95, o con varios planes de tres meses descontados por adelantado de U$S 35,85 o seis meses a U$S 65,70, lo cual hoy por hoy para algunos de nosotros es una utopía, algo inalcanzable.

Yo, mi alter ego y mi humilde corcel...

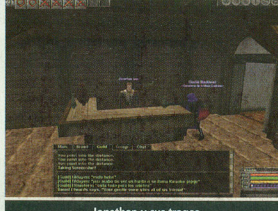
Clovhis Blackheart, humano, nacido en las llanuras cerca de Pry, en algún lugar de Albion, sitio de sabios magos y ágiles ladrones, llevaría una vida de simple luchador. La cacería de serpientes, osos y ranas eran rutinarias para poder vender sus cabezas y pieles que le servirían solo para reparar su modesta armadura de principiante, con el tiempo conseguiría hacerse con el título de paladín, con la ayuda de una bella entrenadora de su lado y un grupo de españoles con un grupo llamado "Caballeros de la Mesa Cuadrada" el cual le brindaría dinero, armas, caballos, mujeres y tantas cosas más. Pero no le fue fácil acostumbrarse, ya que tendría que engañar a muchos y ayudar a unos pocos para poder concretar sus deseos más viles.


Nadar también es posible en DAoC

Todo comienza cuando descubre los múltiples beneficios que trae el mendigar por las calles, en especial si tenemos en cuenta que para mi alter ego, la plata está por sobre todas las cosas. Con algo de tiempo, la frase "¿Do you have some money to spare me?", Que en criollo sería el equivalente a ¿No tenes un peso para la birra, vieja? sería prácticamente su tarjeta de presentación y lo llevaría a la fama, por lo menos, monetaria.
De pedigüeño tendría mucho éxito en varias oportunidades, con algunas donaciones en monedas de oro y algunas chirolas que utilizaba para regalárselas a novatos de muy bajo nivel (ahora mi ego esta muy por arriba de los principiantes...), y así de paso limpiaba un poco su imagen, quedando bien ante unos cuantos, y como una verdadera leyenda (de lo amarrete) para los otros.

Basta de hablar de mi, ahora a lo técnico

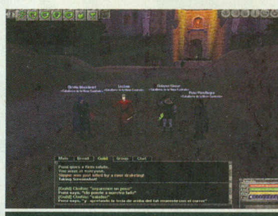
Los NPC (seres no controlados por jugadores) y el sistema de batalla que responde con mucha eficacia, depende de la reacción del usuario y la hostilidad de los mismos, la tecla F6 hace que extraigamos el arma, y si decidimos atacar, basta con apuntar con el mouse y clickear en el objetivo deseado, y el mismo comando responderá en caso de querer guardarla, si arrugamos ante la dificultad del enemigo, podemos correr con mayor facilidad. En realidad no me acuerdo (o no me quiero acordar) las veces que he sido humillado por hacerme el banana, enfrentando criaturas bestiales, solo. Pero lo que sí recuerdo es una muerte rápida y sangre, mucha sangre. Sobre todo la mía.
Al morir, se pierde un tanto de experiencia, aunque, algo podremos recuperar rezando sobre nuestras lapidas, pero para hacerlo necesitaríamos resucitar donde hemos empezado todo o desde donde hemos "bindeado" (acción de elegir donde continuar al morir).


Jonathan y sus tragos

El poder y carisma de las personas y de las criaturas que se encuentren en este juego se mide con un patrón de colores que figura al lado de su nombre (en un pequeño cuadro donde refleja nuestra cantidad de vida y resistencia), el gris y el verde significa que son debilides ante nosotros, azul y amarillo una cierta igualdad, y el rojo sin contar el púrpura, nos miran fijo y morimos de una, con los calzones sucios. En caso de sentirnos solos o si llegamos a sufrir del aislamiento de la comunidad, podemos intentar formar o unir un grupo. Preguntando en los alrededores, o utilizando una especie de clasificados. Los colores están, de alguna manera, relacionados con el poder o cantidad monetaria que cada jugador tenga, así aquellos que vistan o lleven consigo algo de color púrpura o negro demuestra lo involucrados en tiempo al desarrollo que cada uno le dedico a su héroe. El deseo de estar "a la moda" en DAoC supone ser propietario de una oscura y gruesa armadura, empuñar una espada veloz, filosa y mágica en el caso de los que la necesiten. Los magos tienen opciones más discretas, a tal punto que encontramos ciertos personajes que pasan por mendigos y tienen la mayor cantidad de ítems raros, o anillos y amuletos que no pueden verse bajo sus ropajes. La libertad que ofrece el DAoC es prácticamente infinita, desde sentarse en una colina y quedarnos mirando el horizonte, nadar por un lago repleto de sapos gigantes, pasarnos horas de chateo con amigos o perfecto extraños que servirán para canjear chucherías de cualquier índole (o para manguear, ¡mi alter ego no se olvida!). El tiempo transcurre, viendo como la noche se acerca lentamente y la mañana nos recibe con el cantar de los pájaros, cuervos o aullidos de los lobos al despertar o al haber acabado de devorar una nueva presa... No solo podremos transitar por un denso bosque, o por las praderas de Costwold. Hay 12 razas aptas para nuestra elección y dependiendo del territorio que seleccionemos para formar parte, podremos recorrer, entre otras: Briton, Highlander, Avalonian, Norseman, Kobold o Firbolg. En el momento de la verdad, las tierras de Albion nos abrirán las puertas para formar parte de su numeroso ejercito, formados por paladines, ladrones y magos. Mientras Hibernia, comarca donde la magia es moneda corriente y refugio de miles de elfos y celtas. Este lugar ancestral protege míticos espíritus que vagan sin rumbo en busca de nuestras almas (y experiencia). Por ultimo, Midgard, territorio principalmente habitado por una sociedad Vikinga, la cual, es guiada por una ciega devoción hacia sus Dioses Nórdicos. En la misma se establecen varias conductas (muy hostiles, por cierto) que hacen de este sitio un averno si no estas listo para soportarlo. Desde ya les comento que muchísimas aventuras los esperan en DAoC, sin hablar de los amigos/as que anhelan tu llegada, y las horas y horas de emoción que derrocha este espectacular titulo. No lo pienses dos veces, y viví las aventuras de Clovhis en carne propia, ¡Saludos Aventureros!, Y si nos vemos en las legendarias tierras de Camelot, no lo olvides fiera y ¡Tráete un pesito para la birra!



¡Soy feliz en mi pueblo!

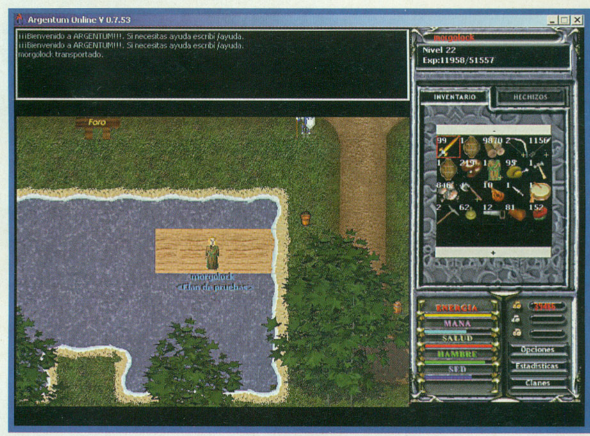

Mis amigos y yo

ARGENTUM ONLINE

UNA CHARLA CON LOS CREADORES DEL PRIMER RPG PARA JUGAR ONLINE REALIZADO EN LA ARGENTINA

Por Santiago Videla

Este mes tenemos el orgullo de presentarles un titulo muy novedoso, sobre todo si hablamos de un emprendimiento nacional. Argentum Online, cada vez está reuniendo más y más seguidores, al punto tal de que ha logrado formar una comunidad propia. Sí es que sos aficionado a los juegos de rol, no te podes perder esta experiencia única. Arrímate al fogón, y entérate de las sorpresas que nos deparara en el futuro, el primer juego nacional para jugar masivamente por Internet.

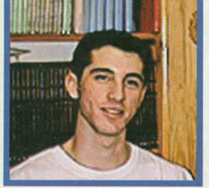


Esto no se ve todos los días

Argentum Online es el primer proyecto hecho en nuestro país, que está exclusivamente pensado para ser jugado (como su nombre lo indica), en Internet.

Básicamente este juego es algo así como lo que en su momento fueron clásicos como Ultima 7 o la serie de Dark Sun, pero sólo a nivel gráfico, porque su estilo es bastante diferente.





Los pioneros: Pablo Marquez y Fernando Testa

Argentum es un enorme mundo virtual con una gran variedad de entornos en el que los usuarios que entran pueden vivir toda clase de aventuras como en cualquier juego de rol tradicional, pero una de las características más llamativas del mundo de Argentum es que tenemos absoluta libertad para hacer casi cualquier cosa. Sin importar que queramos jugarla de buenos o de malos, en grupo o solos, aquí las posibilidades son inmensas y el hecho de estar totalmente en castellano lo hace accesible para un mayor numero de usuarios.

Al igual que en cualquier otro RPG, aquí hay una enorme variedad de clases de personajes, cada uno con sus propios atributos y habilidades, que a medida que se vayan poniendo más cancheros y consigan más experiencia, van mejorando.

Pero lo más increíble del caso es que a pesar del enorme trabajo que aún hoy por hoy le lleva a sus creadores actualizarlo y mantener todo funcionando como corresponde, es que este es un proyecto sin fines de lucro y que por el momento se distribuye en forma gratuita a través de Internet, lo cual hoy por hoy es algo digno de reconocimiento, sobre todo porque no es nada sencillo armar semejante proyecto prácticamente a pulmón.

Pero a pesar de todo y en medio del gran despelote que nos está tocando vivir, Argentum Online sigue evolucionando.

Hace muy poco, nos reunimos con los creadores de este proyecto y les hicimos





algunas preguntas para que sepan cómo comenzó todo esto y entre otras cosas nos van a contar sobre algunas de las muchas novedades que tendrá la nueva versión que estará lista prácticamente para cuando estén leyendo estas líneas, así que si les parece bien, es hora de que empecemos con las preguntas. ¡Allá vamos!

¿Cómo surgió la idea de crear lo que hoy en día es Argentum?

Como todo buen adicto a los videojuegos, nosotros siempre deseamos hacer nuestros propios proyectos y hace aproximadamente cuatro años, comenzamos a programar nuestros primeros juegos, los cuales eran simples clones de clásicos: Space Invaders, Tetris, etc.

Por aquel entonces los ahora integrantes del staff de desarrollo no nos conocíamos; todos trabajábamos silenciosamente, en el anonimato, sin sospechar que algún día nos veríamos las caras.

El género de los RPG siempre nos apasionó y desde que comenzamos tímidamente a programar nuestros primeros juegos en nuestros fueros internos, sabíamos que lo que realmente queríamos hacer era un RPG, aunque jamás hubiéramos sospechado que lo haríamos a nivel masivo.

¿Cuánto tiempo les llevó desarrollarlo?

Los inicios del proyecto se remontan a mediados del año 2000, por aquel entonces fue cuando empezamos a implementar las primeras versiones del juego y para Diciembre de 2000 estrenamos la primer versión publica.

Está claro que aquella primer versión era muy básica, ya que ni siquiera existía la magia en el juego, pero aún así lo que logramos era muy entretenido. Desde ese entonces, el desarrollo de Argentum es algo que hacemos día a día, constantemente, en la medida de lo posible.



¿Que tipo de lenguaje usaron para programarlo?

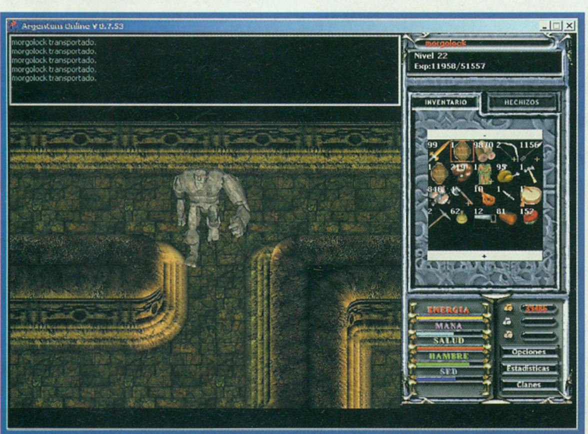
La gran mayoría del código del juego está escrito en Visual Basic 6; no obstante algunas partes críticas del juego las hemos implementado en Visual C++. La mayoría de las herramientas que utilizamos para crear el juego también las hemos hecho en VB6, excepto casos especiales en los que hemos necesitado VC++.

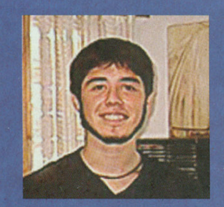
El principal problema que nos trae el hecho de haber optado por VB es que el juego es virtualmente imposible de portar a otras plataformas que no sean Microsoft, o sea que si nos decidiéramos a portarlo a Mac o Linux tendríamos que escribir desde cero un nuevo cliente.

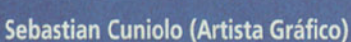


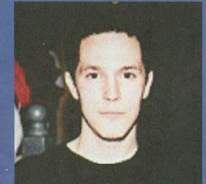
¿Cuales son los requerimientos mínimos para poder jugar a Argentum?

Los requerimientos a los que apuntamos son los mínimos posibles, a fin de hacerlo accesible a una mayor cantidad de gente. Básicamente podría decir que Argentum es capaz de funcionar sin problemas en cualquier tipo de configuración, incluso en una vieja Pentium 233, con 64MB de RAM y una placa de video de 4MB. Para conectarse, no hace falta más que un acceso Dial Up común y corriente y un módem de 56k, accesorios que la gran mayoría de las máquinas que vemos hoy por hoy, tienen.






Sebastian Cuniolo (Artista Gráfico)


Alejandro Cordara (Webmaster)


Horacio Garofalo (Coordinador General)


Matías Pequeño (Programador)

¿Qué modificaciones van a incluir en la nueva versión?

La nueva versión del juego cuenta con grandes cambios: Ahora las 21 habilidades de los personajes están funcionando bien, hemos incorporado la posibilidad de navegar por los mares y ríos de Argentum, la facción del Caos está implementada y hemos sustituido algunas clases y habilidades por otras nuevas. También habrá 50 nuevas armaduras y vestimentas, 12 nuevos hechizos, nuevas criaturas y como si eso fuera poco el mundo en donde se desarrolla el juego ha sido ampliado.

Pero la principal innovación (esto es una primicia para XPC ya que aún no se lo hemos informado a la comunidad) es el sistema de creación y administración de clanes qué hemos implementado dentro del juego.

A través de él, los usuarios avanzados que sean aptos, podrán fundar nada menos que su propio clan y cuando decidan hacerlo, entre otras cosas los usuarios deberán crear un Codex que definirá la naturaleza de dicho clan. El fundador de cada clan automáticamente se convierte en su líder, pero no en forma permanente, ya que a intervalos regulares (aún no sabemos si serán uno o dos meses) los clanes deberán elegir un nuevo guía de entre sus filas, a través de una elección en la cual pueden participar todos los integrantes del grupo en cuestión.

El líder del clan, como es lógico, tiene varías responsabilidades y puede aceptar o rechazar solicitudes de ingreso, declarar la guerra a otros clanes, firmar la paz o alianzas con otros, actualizar todos los días las noticias que los integrantes del clan reciben cuando ingresan en el juego, podrá expulsar miembros, etc.

Ésta es la principal innovación con la que contará esta nueva versión de Argentum y realmente estamos muy ansiosos por ver la reacción de los fans.



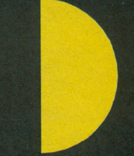
Para ir cerrando

Originalmente, quienes estuvieron en este proyecto desde un principio, fueron dos: Pablo Ignacio Márquez (Gúlfas Morgolock) a cargo de la programación y Fernando Testa (Dark Megrim), en la parte del diseño de los gráficos. Pero con el correr del tiempo se fue sumando más gente y hoy en día ya formamos un equipo bastante numeroso. A pesar de que la mayoría de ellos estudian, trabajan o hace las dos cosas a la vez, constantemente están mejorando el juego y agregando cosas nuevas, ellos son: Matías Pequeño, Horacio Garofalo, Alejandro Cordara, Ricardo Amil, Jorge Leni, Jorge Becker, Sebastian Cuniolo, Guillermo Ortiz y Darío Rossi y a ellos se les suma una larga lista de colaboradores adicionales. Si están interesados y quieren formar parte de este universo virtual, aquí tienen la dirección del sitio oficial de Argentum Online desde donde podrán bajarse el juego completo www.argentum-online.com.ar. Aquí, también podrán estar al tanto de las novedades o eventos que vayan surgiendo al respecto y ¿por qué no? Ponerse en contacto con sus creadores. Obviamente demandamos que nos reserven el nombre del Clan XtremePC y por supuesto les deseamos la mejor de las suertes en esta nueva expansión del emprendimiento. Y por supuesto a medida que surjan noticias los seguiremos informando.

Gracias especiales a "Haracin" por habernos contactado con los principales responsables de Argentum Online del cual, el también forma parte.



TRUCOS



SI ESTAS POR TIRAR LA TOALLA, ACA TENES LA SOLUCION

ACCION / ARCADES



STAR WARS: JEDI KNIGHT 2

Presionen [Shift] + [~] para activar la consola y tipeen "helpusobi 1" o "devmapall" para habilitar el modo de trucos. Luego ingresen el código deseado.
Nota: Si la consola no aparece, editen la fila "jk2config.cfg" en la carpeta "\gamedata\base\" y agreguen la siguiente línea: bind ~ "toggleconsole".

god
Modo dios

give all
Todas las armas, máxima energía y armadura

give weapons
Todas las armas

give ammo
Municiones al máximo

give health
Máxima energía

give armor
Máximo escudo

give force
Llenar la barra de la fuerza

map [nombre del nivel]
Seleccionar nivel

COMMAND AND CONQUER: RENEGADE

Tiempo infinito en modo Skirmish:
Nota: Este procedimiento implica la edición de una fila del juego, por lo que recomendamos hacerle una copia de seguridad antes de empezar.
Usen un editor de texto para editar la fila "svr-cfg_skirmish.ini" en la carpeta "\westwood\renegade\data" y cambien el valor de "gametime" a cero.



Unidades extra en modo Multiplayer:
En modo 'Non-laddered' o práctica multiplayer , pueden conseguir unidades extra para personajes y vehículos presionando [F8] y escribiendo "extras fnkqrrm" o "extras quantifigon". Si ingresaron el código correctamente el mensaje "Extras enabled" aparecerá. Vayan a la terminal de compras y mantengan presionado [Alt] todo el tiempo mientras compren algo. De esta manera, solo deberían ver las nuevas unidades (Cuatro personajes y dos vehículos por bando). Para ver las unidades normales suelten [Alt].

Nota: El juego no debe tener ningún patch para que este truco funcione correctamente.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Seleccionen 'Specials' en el menú e ingresen alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

ARACHNID
Habilitar todos los niveles, secuencias FMV y galería de fotos.



IMIARMAS
Seleccionar nivel

ROMITAS
Pasar de nivel poniendo pausa y seleccionando 'Next Level'.

HEADEXPLODY
Adicionar niveles de entrenamiento

ORGANICWEBBING
Telaraña infinita

GIRLNEXTDOOR
Jugar como Mary Jane

HERMANSCHULTZ
Jugar como The Shocker

SERUM
Jugar como un científico



REALHERO
Jugar como un policia

CAPTAINSTACEY
Jugar como el Capitán Stancey

DODGETHIS
Ataques estilo 'Matrix'

SPIDERBYTE
Hombre-araña pequeño

GOESTOYOURHEAD
Cabeza y pies grandes para el Hombre-araña.

UNDERTHEMASK
Vista en primera persona

ESTRATEGICOS



HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE

Mientras estamos jugando, mantener presionada [Ctrl] y tipear uno de los siguientes trucos:

Guita x 450,000
broodjekroket

Armas y bombas
shaslick

Perder
boerenkoolmetworst

Ganar
stamppot

Más hooligans
frikandel

COSSACKS: THE ART OF WAR

Presionen [Enter] y escriban los trucos que deseen usar:

money
50.000 wood, food, stone, gold, iron y coal

VICTORY
Ganar el nivel



izmena
Hacer un click en el color para cambiar a otro jugador

multitvar
Presionar [P] para acceder a las unidades de los otros jugadores

supervizor
Agrandar el mapa

www
Activar izmena, multitvar, y supervizore

WARRIOR KINGS



Modo de trucos:
Nota: Este procedimiento implica la edición de una fila del juego, por lo que recomendamos hacerle una copia de seguridad antes de empezar. Usen un editor de texto para editar una fila de save game en la carpeta del juego. Encuentren los ingresos ´FOOD´, ´WOOD´, y ´GOLD´ y cambien sus correspondientes valores a ´100000´.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



Presionen [Tab] mientras juegan e ingresen el código deseado para activar su correspondiente función:

nwcambrosia
Materiales gratis

nwcgosolo
Juego en piloto automático

nwcares
Ganar el combate

nwcachilles
Perder el combate

nwcathena
Ganar destreza

nwcthoth
Incrementar nivel

nwcisis
Aprender hechizos

nwcvalhalla
Ganar escenario

nwchermes
Movimiento ilimitado

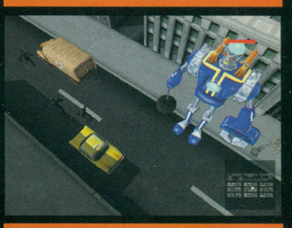
nwcsphinx
Revelar el mapa puzzle

nwcsacrificetothegods
Maximizar suerte

nwcpan
Maximizar moral

nwccityoftroy
Construir todas las estructuras

AVENTURAS / RPG



FREEDOM FORCE

Nota: Este procedimiento implica la edición de una fila del juego, por lo que recomendamos hacerle una copia de seguridad antes de empezar. Usen un editor de texto para editar la fila "init.py" en la carpeta del juego y agreguen las siguientes líneas:

```
import ff
ff.CON_ENABLE=1
```

Mientras juegan, presionen [~] para mostrar la consola. Ingresen el truco elegido para activar su función.

god()
Invencible

peace()
Los enemigos no se mueven ni atacan

Mission_Win()
Ganar la misión

Campaign_AddPrestige([número])
Cambiar la cantidad de prestigio

Campaign_AddCP('[nombre]',[número])
Adicionar CP al personaje indicado

DUNGEON SIEGE



Presionen [Enter] mientras juegan e ingresen el código deseado para activar su respectiva función. Para desactivar un código, escriban "-" seguido por el código nuevamente.

+sixdemonbag
150 demonios más

+checksinthemail
999999 de oro

+zool
Invencible

+drdeath
Máximo de daño

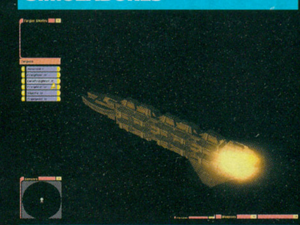
+loefervision
Remover niebla

THRONE OF DARKNESS



Duplicación de elementos:
Graben el juego en cualquier lugar. Mantengan presionado [Alt] y aprieten [Tab] para acceder al Desktop de Windows.
Métanse en "My Computer/C:/Sierra". Click derecho en la carpeta "Sierra".
Luego vayan a "Send To" y de ahí a "Compressed Folder". Deberían ver aparecer un directorio.
Mantengan presionado [Alt] y aprieten [Tab] para volver al juego y arrojen el objeto que quieren duplicar.
Graben el juego y salgan al Desktop otra vez.
Vayan al directorio que crearon y entren en "Characters". Marquen todo en esta área y mantengan presionado [Ctrl] y aprieten [C] para copiar estos elementos.
Vayan a la carpeta "Sierra", luego dentro de "Characters", y mantengan apretado [Ctrl] y presionen [V] para pegar las filas.
Vuelvan al juego y mientras presionan [Shift], aprieten [5] para recargar el último save.
Ahora deberían tener el objeto que arrojaron al suelo también en su inventario.

SIMULADORES



STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

Comiencen el juego con el parámetro "-TestMode". Para hacer esto vayan a las propiedades en el ícono del Desktop y cambien la entrada para el programa por: "Target: "C:\Program Files\Star Trek Bridge Commander\bc.exe" -TestMode".
Comiencen el juego y seleccionen la nueva opción "Test Only". Cualquier misión puede ser seleccionada ahora. Mientras juegan, presionen la combinación de teclas deseada para provocar su correspondiente efecto:

[Shift] + G
Modo Dios

[Shift] + K
Dañar el sub-sistema seleccionado un 25%

[Shift] + R
Reparar la nave seleccionada

[Ctrl] + Q
10 torpedos Quantum (Solo si la nave puede usarlos)

DEPORTIVOS



MASTER RALLYE

Entren a la pantalla de opciones e ingresen el código que elijan para activar su correspondiente truco:

MEGOTPELKA
Modo de trucos

MRWHIPPIER
Invitación

MONKEYMRMAGIC
Master Rally

SWEDGERAMA
Desafío

OPENROYSLOT
Todos los autos

NINETYFOUR
Todas las clases de autos

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Pongan pausa y entren en el menú de cheats en la pantalla de opciones. Ingresen el código deseado para activar su función:

BACKDOOR
Modo de trucos

ROADTRIP
Seleccionar nivel

YOHOMIES
Todos los personajes

PEEPSHOW
Todas las sequencias FMV

Otra forma de ingresar trucos es:
Ponemos el juego en pausa, dejamos presionada la tecla de [Fast Spin Left] y presionamos arriba y [Grind]. Luego volvemos al menu y seleccionamos "End Run".

Jugar como Darth Maul
Terminar el juego por completo una vez y obtener todas las medallas de oro en los tres modos de competicion, con cualquier personaje en el modo Career.

Jugar como Wolverine
Terminar el juego por completo dos veces y obtener todas las medallas de oro en los tres modos de competicion, tenemos que hacerlo con dos personajes distintos en el modo Career.

Vista en primera persona
Terminar el juego, con todos los objetivos y todas las medallas de oro en los tres modos de competicion, 21 veces! cada vez con un Skater distinto.

EL LOCUTORIO DE CHOW LU

UN EMPLEADO DE UN LOCUTORIO CHINO QUE SI HAY ALGO QUE ODIA SON LOS FICHINES EN RED

ARGENTINA ALGÚN DÍA SERÁ UN GRAN LOCUTORIO

CHOW LU VINO DESDE MUY LEJOS A NUESTRO PAÍS CON UN GRAN SUEÑO. SIGUIENDO ESE SUEÑO CHOW SE QUEDÓ DORMIDO Y EN MENOS DE DIEZ MINUTOS TRES ARGENTINOS LE DESMANTELARON TODAS LAS MÁQUINAS.

Por Chow Lu

Mi padre siempre decir que mejor yo estudiar o de última que anotarme en templo de artes marciales, pero yo tirado todo el día sin hacer nada.

Ahora terminar en Argentina en locutorio de internet para fichines. Yo quererme matar, esto ser gran castigo. Todo el día venir borregos que no querer estudiar tampoco y dale y dale al contrastrike y la mitad siempre salir rajando sin pagar.

Muy astuto borrego argentino que decir que pagar cuando salir. Eso pasarme por tarado que no poner programita que cortar máquina cuando ya terminar tiempo.

Eso me pone de la cabeza, igual que números en castellano que ser un bardo total. Yo entender hasta seis, pero cuando venir muchos ponerme nervioso y confundirme todo.

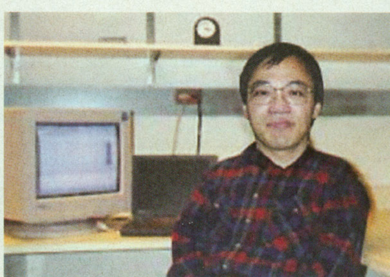
Borregos gastarme todo el día, pero yo putearlos en chino también y ellos no darse ni cuenta. A mi darme medio cagazo también cuando venir mucho argentino junto a jugar en red. Yo pensar siempre que venir a saquear negocio, como supermercado de Tío 13, por eso yo mejor poner locutorio decir a Tio 13, pero ahora venir muchos juntos y eso po-nerme nervioso, si.

Acá nueva regla anti- saqueo: fichín en red solo entra de a uno y juega de a uno. Así evitar inconveniente y que yo pele escopeta y garrafa que tengo escondida adentro de CPU falsa arriba de escritorio.

Igual con nueva regla y todo, argentino turro esconderme las bolitas del mouse y afanarse teclas cuando yo no mirando. ¡Todos los días tener que buscar las bolitas de mouse!, y si no encontrar dueño de locutorio descontarlas de sueldo.

Para colmo patrón muy turro no querer poner mouse de luz porque decir que directamente todos afanarselo entero. En eso tener razón. Y después de jugar seis horas argentino pagar con monedas de un peso trucha o lecop y patacón.

Yo ya estar muy repodrido porque a la final siempre perdiendo plata.



Estar podrido de eso y de windows en argentino que yo no entiendiendo un soto.

No se para que venir a este país; tener como cuarenta máquina y no poder ni mandar un mail a mi casa para que me mande pasaje de vuelta, porque tablero todo en argentino también.

Semana pasada no poder ni escaparme a festival de cine del Abasto ese, que por lo menos ahí dar dos o tres películas de mi país que a mi emocionarme porque recordar cuando ir a matiné y quedarme toda la tarde hasta que hacerse hora de volver de colegio, ahora tener que ver 099 Central y programa de Rial para poder aprender idioma de argentino, a mi estos servirme mucho porque pasársela puteando todo el tiempo y eso ser lo que más uso acá.

Y yo que pensar que en baldíos de Hong Kong cosas estár jodidas... Lo peor de todo es a la noche, tarde, cuando todos ya irse a apoliyar que yo tener que ir a limpiar toda la roña que queda en las mesa.

Gente de la noche pega mocos atrás del monitor que se piensan que no me doy cuenta, todos me dejan pedazo de sanguche y puchos tirado por todo lado; después se quejan que máquina se cuelga.

Mi hermanito de seis anios pegarles con numchaku de goma para que se vayan y no vuelvan más, pero hacerse los giles y dejarme latitas de bebida chorreando encima de tableros.

Encima siempre comprar todo en quioskito de coreano de acá enfrente. Eso si, único bueno que pasar es cuando venir minitas a navegar en internet y no entender nada como yo, pero eso no importa, yo hago de cuenta que ayudar y mirarle el escote desde arriba. Eso si que ser muy poderoso.

Bueno, ahora yo ir a pedir a Buda un rato para que esta semana no venga amigo de dragón a pedirme cuota para que dientes no caerse de mi cara, porque no poder juntar mucho, ya que Lunes venir Edesur a cortarme la luz, por favor.

Por suerte señor cabezón que estar en casa rosa decir por televisión que en Julio empezar fiesta asi que nada más tener que aguantar un poco más.